平成9年1月24日発行(毎週金曜日発行)第2巻第3号(通巻12号)平成8年12月17日第3種郵便物認可

ファミマガWeekly

週刊
全機種対応
TVゲーム誌

1997
1/24
290YEN

SS「天外魔境」24ページで大攻略

1/17→1/23
新作完全ガイド17本

徹底攻略 天外魔境 第四の黙示録

前半シナリオ完全攻略&
後半シナリオスクープ紹介

初春ギャルゲー百花繚乱!
プリンセスメーカー ゆめみる妖精
ドラゴンナイト4/リフレインラブ
アンジェリーク2/ときメモドラマシリーズ1

デストラクションダービー2 クラッシュの爽快感に迫る

ブリガンダイン ROMから入手の詳細事実

アランドラ PS新RPGスクープ

TOBAL2 さらに白熱! つかみからの攻防

企奨 フェアジャッジメント
今週はこれを買え! 17本

アスキーの3本

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

コミカル
アクション
RPG

キャラクター原案
中川いさみ

コミカルキャラクターが楽しいアクションRPG

アクション性とRPGのおもしろさを絶妙なバランスでミックスさせた「ガンプル」。パンチとガンのカンタン操作で、コミカルなキャラクターたちが大暴れ！

予価8,000円（税別）
バックアップカートリッジ

©1997 NAKAGAWA ISAMI

悩んで遊ぶ。

ペンギン
五十年
ラテンの
うちを
くらぶれば
夢マンボろしの
如くなり

玉吉

キャラクターデザイン
桜玉吉

ピキーニャ！
落ち物パズルゲーム

1人でも2人でも。
9種類のモードがキミを悩ます

落ちてくるピキーニャは6匹つなげる、氷は横一列にすると消える新感覚のパズルゲーム。ストーリーモードや耐久レース、自分でステージを作るステージツクールなど豊富なモードがキミを待つ！

1月31日発売予定　予価6,800円（税別）
スーパーファミコン　16メガバックアップカートリッジ

©1997 ASCII Corp. ©1997 Crea-Tech ©1997 SAKURA TAMAKICHI

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

ASCii SOFT

どれで遊ぶか？1997年

何回も遊ぶ。

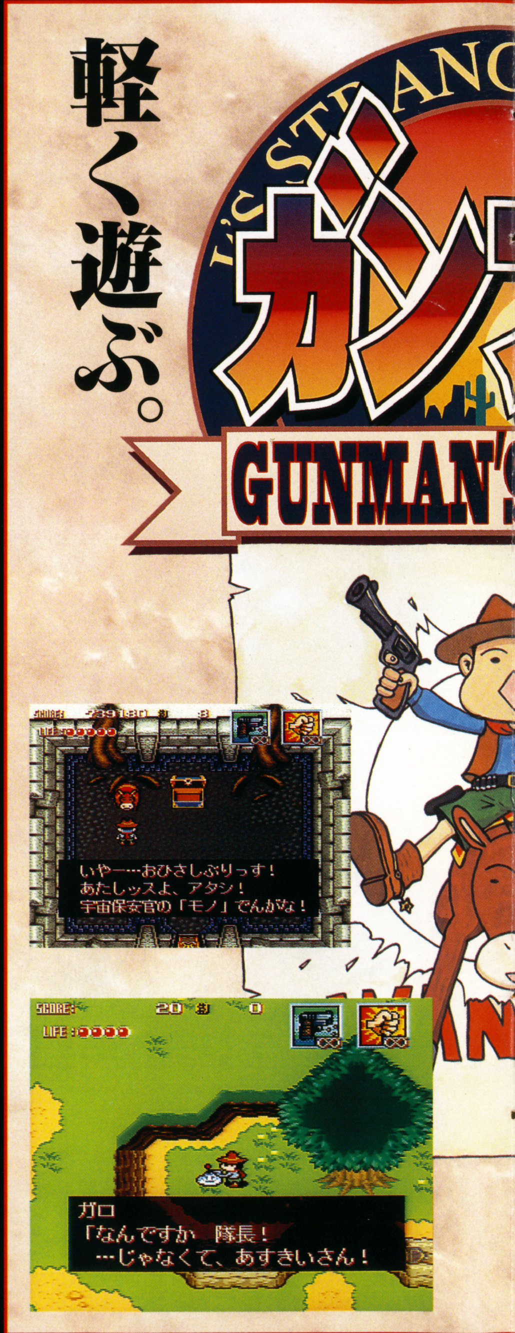
遊ぶことに新しいダンジョン、仲間を集めて全階を制覇！

遊ぶたびにダンジョンを自動生成。形、アイテムの位置、モンスターなど、遊ぶたびに新しい興奮が待ちかまえている。キミは、ハートを集めて仲間を増やし、とらわれのプリシラ姫を助け出すのだ！

1月31日発売予定　予価7,800円（税別）
スーパーファミコン　24メガバックアップカートリッジ

©1997 ASCII ©1997 TOMCAT SYSTEM ©1997 Crea-Tech ©1997 NORIKO NAGANO

軽く遊ぶ。



1月31日発売予定
スーパーファミコン24メガ

©1997 ASCII CO., Ltd. ©1997 LENAR ©1997 AKIHITO TOMISAWA

スーパーファミコン®は任天堂の登録商標です。

数多くのヒット作を手がける天才ゲームクリエイター

さくまあきら最新作！

おもちゃ屋さんでも、ゲーム屋さんでも、コンビニでも、ただいま絶賛発売中！

楽しくてかわいいアトラクションやショップが盛りだくさん！こんどはボードゲームで競争だ。

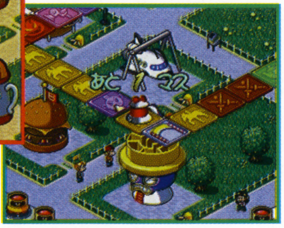
大ヒットした名作シミュレーションゲーム「テーマパーク」が、ボードゲームになって登場。ボードの上をすすみながら、遊園地をつくっていく、新しいタイプのゲームだ。アトラクション（乗り物）や、ショップ（お店）をたてて、たくさんのお客さんにあそびに来てもらおう。

●ルーレットで出た数だけマス目をすすんでいこう。とまったマスの色によってカードやパネルがもらえる。これを使ってライバルたちと勝負だ。でっかい遊園地をつくるためにはこのカードやパネルが重要なのだ。

遊園地をいっぱいたてててお客さんをたくさん呼んだ人が勝ち！

アトラクションとショップの数が多いほど、遊園地の「楽しさ」はアップしていく。数が少ないと、つまらない遊園地になって、来てくれるお客さんの数もグッと少なくなってしまう。運と実力で楽しくにぎやかな遊園地をつくろう。

●やった！　こんなにリッパな遊園地ができあがった！　これならお客さんも大満足。にぎやかだぞ！



●4人までいっしょにプレイできるから、友だちや家族みんなでワイワイ楽しむことができる。

人気声優がゲームの進行を盛り上げる。

●横山智佐
バーディちゃん

●深見梨加
グーチョくん

themePARK™

ぐーちょDEパーク

テーマパークものがたり

プレイステーションソフト
絶賛発売中
標準価格¥5,800（税抜）
SLPS 00626

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F　©1996 Electronic Arts.
製品に関するお問い合わせは、弊社カスタマーサポート係までお気軽にどうぞ。
TEL.03-5436-6400（受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休）

EAV WEB
インターネットに
ホームページ開設中
http://www.ea.com/EAVWEB/

PlayStation
TM "" マークおよび " PlayStation " はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Presented by
AKIRA SAKUMA
Cast of characters' voices are
CHISA YOKOYAMA and
RIKA FUKAMI
THE BOARD GAME PARK
theme PARK
ぐーちょDEパーク
テーマパークものがたり
ELECTRONIC ARTS™

どこからでも、かかってきいや!

BATTLE ARENA TOSHINDEN 闘神伝3

発売中 5,800円(税別)

- ●ボタン一つで、いきなり華麗な一発必殺技が繰り出せる。
- ●さらに各キャラクターごとに、コンボ連続技「闘神連技」を搭載。
- ●四方が壁と天井に囲まれ、新しい戦略が生まれる。
- ●闘神伝史上最多、総勢30人以上のキャラクターが登場。
- ●もちろん、キャラクター、必殺技、エフェクトは全てポリゴン。

「闘神伝3 お年玉クイズ」 期間:12月20日~1月31日(当日消印有効)

問題1: キャラクター選択画面で、下記の(A)~(D)の場所にいるキャラクターの名前をそれぞれ選んで、番号で答えて下さい。

A		B	C			
				D		

A:①ナギサ ②ソフィア ③カオス　B:①エリス ②ラングー ③トレーシー
C:①エイジ ②カイン ③モンド　D:①デューク ②デビッド ③ガイア

問題2: オープニングのCGムービーで、最後に一瞬登場するキャラクターは誰でしょう?番号で答えて下さい。 ①エリス ②エイジ ③ソフィア

応募方法: 官製ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号・クイズの答えを明記して下記宛先に送付していただきます。**宛先:**〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16(株)タカラ CS事業部「闘神伝3 お年玉クイズ」係宛 **プレゼント商品:** 応募者の中から抽選で333名様に、キャンペーンポスターと同柄の特製テレフォンカードをプレゼントいたします。商品の発送をもって当選者の発表にかえさせていただきます。

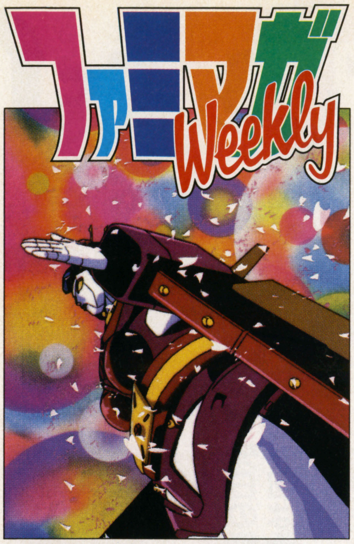
店頭サンプル稼動中!

あのエイジがエリスがかわいくにとうしんに!!

にとうしんでん
好評発売中 5800円

「闘神伝3の情報が分かる!インターネットアドレスにアクセスしよう!」
http://mall.ec.infoweb.or.jp/TAKARA-BAKO/

—あそびは文化 タカラ
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。イラスト/ことぶきつかさ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ●価格は希望小売価格です。 ©TAKARA1997 PROGRAMMED©TAMSOFT1997
タカラの商品はこども商品券で デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA



1997.1.24

表紙デザイン／片野厚子
イラスト／天外魔境 第四の黙示録
©HUDSON SOFT/RED

➡強力スクープ&攻略でまとめた全24ページ徹底特集！

71 天外魔境 第四の黙示録 SS
1st DISC完全攻略&2nd DISC先行公開！ 天外ファンなら見逃せないインタビューも収録

➡初春・百花繚乱ギャルゲー特集

136 プリンセスメーカー ゆめみる妖精 PS
140 ドラゴンナイト4 PS
144 リフレインラブ ～あなたに逢いたい～ PS
148 ときめきメモリアル ドラマシリーズVOL.1 虹色の青春 PS SS
150 アンジェリークSpecial2 PS SS

➡TOPICS 今週の話題

8 『ときめきメモリアル』映画化が決定！
9 ゲーム&ミニ四駆でまさにお祭り！

➡ATTACK 今週の攻略

42 ルパン三世カリオストロの城 ～再会～ PS
46 新スーパーロボット大戦 PS
49 レイストーム PS
54 ソウルエッジ PS

➡SCOOP 今週の特報

14 アランドラ PS
20 ヒューマングランプリ ザ ニュージェネレーション N64
24 TOBAL2 PS
28 デストラクションダービー2 PS
32 タクティクス オウガ PS
34 新海底軍艦 SS
36 ブリガンダイン PS
38 マジックカーペット PS
40 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 NEO・GEO

➡REGULAR 連載

超ウルトラ技 57
ときめきHot Line 61
電脳立方魔術団 62
ふたりでBlueLove 63
OPERATION MOONGATE 64
FMW投稿バトルロイヤル 68
Weekly Information 95
読者アンケート 101
アーケード共和国 104
パソコン共和国 106
バーチャルアイドル共和国 108
新作ゲーム発売カレンダー 156
次号予告・ゲームインデックス 160

●実数値予測つき大規模集計!
10 今週のREAL RANKING
●ユーザーの生の意向がわかる!
109 読者ゲーム評&Research
●デカネタ小ネタなんでもOK
152 週刊新着情報局

➡今週の新作 16本
公明正大
今週はコレを買え
フェアジャッジメント 128

➡来週の新作 17本
ジャンル別
全機種完全網羅
COMING SOON 117

「藤崎詩織」役の女の子は一般公募で決定!! ついに『ときめきメモリアル』が映画になる

先日の新作発表で驚かされたのもつかの間、今度はなんと映画で登場する『ときめきメモリアル』。今回はその気になる映画の情報と、ヒロイン「藤崎詩織」公募の詳細をいち早くお届けする。

「ときめき」を感じる作品に

PSやSSなどさまざまなコンシューマ機に登場し、旋風を巻き起こした『ときめきメモリアル』。ラジオ、CDなどマルチに展開してきた作品だが、この度ついに映画への進出が明らかになった。

この夏に公開を予定している映画「ときめきメモリアル」は、なんと実写によるもの。一般公募で主役の藤崎詩織役の女の子を募る点も驚きだ。アニメ調のキャラクタがウリであっただけに、どのように仕上がるかが今から楽しみ。ストーリーはゲームの設定をもとに、「ときめき」をキーワードに高校生の淡い恋模様を描く。

シリーズの続編としてフジテレビが制作

今回の映画は95、96年にそれぞれ2本ずつ公開され、好評であった「ぼくたちの映画シリーズ」の97年版として公開される。フジテレビが制作し、東映が配給。監督は昨年このシリーズの一作品である「That'sカンニング」を手掛けた菅原浩志氏が担当する。

藤崎詩織役以外のキャストもまだ明らかにされていないが、こちらは1月から2月中に決まる模様。女の子、男の子それぞれ数名がメインのストーリーが展開される、ゲームとは若干異なる設定だから、主人公以外のキャストの役割も重要になってくるはず。こちらの選定も興味深いところだ。

映画「ときめきメモリアル」の 藤崎詩織 を大募集

藤崎詩織といえば、容姿端麗、性格温厚、頭脳明晰、スポーツ万能というパーフェクトな女の子。でも、こんな設定は気にせずにどんどん応募しよう。見事選ばれた女の子は、映画に出演することはもちろんのこと、映画の主題歌も歌える。さらに内田有紀、華原朋美らを生んだ「ヴィジュアルクィーンオブザイヤー」の97年度に推薦されるのだ。

<応募資格>
- 映画「ときめきメモリアル」の藤崎詩織役を希望する12歳〜18歳の女性1名をオーディションにて選出。
- 自薦、他薦問わず（ただし他薦の場合、推薦者の住所・氏名・年齢・電話番号・応募者との関係を明記のこと。年齢は2月20日時点で資格範囲内であること）。
- プロ、アマ問わず。
- 締め切りは2月20日（木）必着。
- 書類審査による第1次審査通過者のみ、第2次審査についての連絡が、2月28日（金）までに届く。
- 問い合わせは東映（株）宣伝部 TEL：03-3535-7193まで。

<応募方法>
- 下記の書類と写真を同封して、必ず郵送にて下記宛先まで。

〒104 東京都中央区銀座3-2-17
東映(株)宣伝部「藤崎詩織」オーディション係

①履歴書：氏名・性別・生年月日（年齢）・住所・電話番号・職業（学校名）・家族構成・身長・体重を明記。
②写真：最近3ヵ月以内に撮影したもので、本人とはっきりわかるもの。顔のアップと全身を各1枚。2枚とも正面から撮ったカラーのものに限る。
③応募動機：文字数の指定は特になし。書き方も自由。
※応募書類および写真等の返却は一切できません。
☆応募者の中から抽選で、この映画の劇場鑑賞券が1000名にプレゼントされる。（当選発表は賞品の発送にて）

究極のヒロインは3月に決定される

ファン期待の映画はこの夏に公開されるぞ!!

フジテレビ制作「ぼくたちの映画シリーズ」

学園生活を通じて繰り広げられる青春ドラマ。97年夏公開の「ときめきメモリアル」はシリーズ第3弾の作品になる。

ぼくたちの映画シリーズ95
「花より男子」出演：内田有紀ほか
「白鳥麗子でございます」出演：松雪泰子ほか

ぼくたちの映画シリーズ96
「That's カンニング」出演：安室奈美恵ほか
「友子の場合」出演：ともさかりえほか

©KONAMI ※イラストはSS版『ときめきメモリアル』で使用されているものです。

TVゲーム・ミニ四駆など身近な遊びが集結 次世代ワールドホビーフェアーが開催された

12月22日、23日、幕張メッセでクリスマス商戦のターゲットである子供たちを対象として行われたおもちゃの展示会、「次世代ワールドホビーフェアー」で子供たちの世界を見た!!

ゲームに限らないはやりの遊び集結

クリスマスを直前に控えた12月22日、23日に千葉の幕張メッセにて「次世代ワールドホビーフェアー」が開催された。これは小学館の雑誌「コロコロコミック」が企画したもので、今はやりのおもちゃや、これからはやりそうなおもちゃを紹介し、しかも実際に体験ができるというイベント。前回同様、マイクロソフトが協賛し、低年齢層からパソコンを浸透させようということもあり、親子でインターネットを楽しむという姿も見受けられた。

クリスマス商戦真っ只中ということで活気づいていたのは、ゲームメーカーの各ブース。N64、PS、SSなどのハードが集い、最新ソフトを体験することができた。『マリオカート64』、『パラッパラッパー』と、幅広い年齢層に受けるキャラクタ重視のソフトを中心に展示。ゲーム大会も大いに盛り上がっていた。

➡4人同時プレイでおおはしゃぎ

⬆中にはかなりの高得点をマークした子も…

⬆カートを使っての対戦『FORMULA1』

ミニ四駆・バトエンのブースは人でいっぱい

TVゲーム以外に小学生を中心とした子供たちに爆発的な人気を誇っているのが「ミニ四駆」だ。マシンを組み上げ、カラーリングして速さや見た目の完成度を友達と競い合う。今回のイベントでは、ミニ四駆用のサーキットを設けて、速さを競う勝ち抜き大会が行われた。その影響もあるのか、ミニ四駆を題材にしたゲームソフトも数多く出展されていた。

エンピツの各面をサイコロのように見立てて楽しむ「バトエン」も今回の人気ホビーの一つ。最新グッズの販売も行われた。

➡その手軽さから小学生の間で大はやりのバトエン（バトルエンピツ）

➡自分のマシンを見つめる目は、まさに真剣そのもの。みんな夢中だった

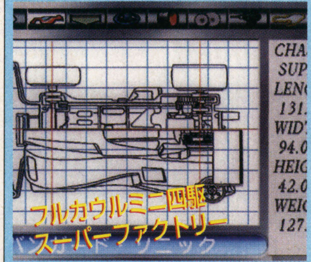
続々登場!! ミニ四駆 ゲーム

ミニ四駆専用のケースを持った親子がたくさん来場した今回のイベント。この人気を反映し、ミニ四駆のゲームが登場してきている。去る12月20日にもSFCで新作『ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー』が発売、今後も続々と登場する予定だ。

⬆レースの実況など演出が光る

作る楽しみを再現

ミニ四駆で遊んでいて一番楽しいのは、どうしたら速く走らせることができるかを考えながら、セッティングをしているときであろう。ゲームでもこの部分に重きを置いているものが多く、この3月に発売予定の『フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー』もセッティングの細かさがウリだ。



⬆リアルという点を前面に押し出したSSソフト

人気コミックとタイアップ

ミニ四駆を盛り上げた要因として「爆走兄弟レッツ&ゴー」などのコミックの存在は外せない。今夏の発売が予定されている『ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー WGPハイパーヒート』も、タイトルどおりコミックのキャラクタが登場する作品。コミックの人気が反映されるソフトになるだろう。

⬆PSで発売されるこのソフト同様、キャラクタものが多い

©こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII Corp.・MITSUI＆Co. ※ミニ四駆はタミヤの登録商標です。

SOFT SALES 30

ソフト売り上げTOP30 12/16〜12/22

THIS WEEK REAL 今週のリアルランキング RANKING

全国1300店のゲームショップ、1万6000店のコンビニのデータから実売本数を完全推定

今週はクリスマス直前週の集計ということで、前代未聞の数の新作タイトルが登場。年末商戦らしい派手なランキングになっている。注目タイトルも『MEGAMiX』『ミニ四駆』『ソウルエッジ』と、各機種から目白押しだ。「DATA DYNAMITE」ではゲームボーイソフトTOP5などを紹介。

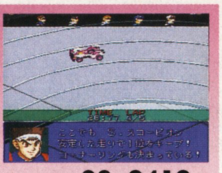
1 NEW FIGHTERS MEGAMiX

SS セガ／格闘／12月21日発売／5800円

『バーチャファイター』と『ファイティングバイパーズ』のキャラが対決するお祭りソフト。格ゲーマニアのハートをつかんでトップ

24万7570本
累計 24万7570本

2 NEW ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!



SFC アスキー／SLG／12月20日発売／8800円

小中学生に圧倒的な人気を誇るミニ四駆。それを題材にした人気漫画のゲーム化ということに加え、田宮模型の全面協力もミニ四駆ファンの心をくすぐったようだ。

22万0410本
累計 22万0410本

3 1↓ マリオカート64

N64 任天堂／SPT／12月14日発売／9800円

相変わらず品薄傾向の続く『マリオカート』。そのため人気の割には今一つ売り上げが伸びないが、ハードへの波及効果は抜群。今週も64本体の売り上げは好調だった。

16万4770本
累計 37万7390本

順位	タイトル	機種	データ	本数	累計
4 NEW	ソウルエッジ	PS	ナムコ／格闘／12月20日発売／5800円（限定ボックス9800円）	15万4680本	15万4680本
5 NEW	ワイルドアームズ	PS	SCE／RPG／12月20日発売／5800円	12万7240本	12万7240本
6 3↓	ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	SFC	エニックス／RPG／12月6日発売／8700円	10万0600本	82万5930本
7 NEW	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	PS	トミー／SPT／12月20日発売／5800円	8万4010本	8万4010本
8 2↓	エネミー・ゼロ	SS	ワープ／ADV／12月13日発売／6800円	7万5660本	28万2120本
9 4↓	FORMULA 1	PS	SCE（SCEI）／SPT／12月13日発売／5800円	6万9570本	22万5930本
10 8↓	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	SFC	任天堂／ACT／11月23日発売／6800円	6万8660本	43万3450本

12／16〜12／22 全国推定実売本数

REAL RANKING

新規ランクインなんと14本！ 大混戦の末 クリスマス商戦の覇者は『MEGAMiX』

12月20日、21日は空前の新作ラッシュ。なんと2日で60本ものソフトが発売された。また、今年の年末商戦は昨年の『バーチャ2』『ドラクエⅥ』のような超大作が見あたらないため、かなり混戦模様だ。

そんな中でトップを獲得したのは、セガAM2研のオールスター格闘ゲーム『FIGHTERS MEGAMiX』。プレイステーションの有力タイトルがユーザーを食い合ったのに対し、こちらはサターンのコアユーザーをしっかりとまとめ上げた。タイトル発表が11月に入ってからと急だったこともあり、認知度不足が懸念されたが、それも杞憂に終わったようだ。この勢いを持続できるかが、今後のポイントだろう。

ミニ四駆人気おそるべし！ ゲームも22万本突破のヒット

2位は最近好調のスーパーファミコンの『ミニ四駆』。なんといっても、いま子供たちの中でもっとも人気のあるミニ四駆。ファンの熱烈な支持を受け、発売週で22万本の売り上げを記録した。初回出荷分にミニ四駆のボディが同梱されるといった特典も功を奏したもよう。年明けのお年玉需要でもうひと伸びありそうだ。

PSユーザーを食い合ったか『ソウル』『ワイルド』伸び切れず

派手な広告展開で注目を集めた『ソウルエッジ』と『ワイルドアームズ』だったが、それぞれ15万、13万とトップにやや水を開けられた形となった。この週のPSは『闘魂烈伝2』などもあったため、身内同士でユーザーを食い合ってしまったようだ。ゲーム内容は悪くないので、2週目以降の巻き返しは期待できそう。

64の新タイトル2本をはじめTOP30の半分が入れ替わる

今週は14本もの新規タイトルが登場、ランキング全体が一変している。その中で興味をそそるのが、3本発売された64ソフトの動向だ。

結果の方は『超空間ナイター』『実況Jリーグ』ともに3万本弱といまひとつ。クリスマスで64本体の売り上げが上向いていることを考えると、やや物足りない数字かも。

©SEGA ENTERPRISES・こしたてつひろ／小学館／テレビ東京／タミヤ／ASCII・Nintendo

※ゲーム名の下は、ゲーム機／発売元／ジャンル／発売日／価格の順に並んでいます。なおジャンルは以下の略称で表記しています。ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

SOFT SALES 10

機種別売り上げTOP10 12/16～12/22

PS

1	ソウルエッジ	15万4680本
2	ワイルドアームズ	12万7240本
3	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	8万4010本
4	FORMULA 1	6万9570本
5	レイジレーサー	6万4680本
6	クロックタワー2	5万9160本
7	アークザラッドⅡ	2万8900本
8	ロックマン8 メタルヒーローズ	2万8080本
9	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ	2万5070本
10	パラッパラッパー	2万2830本

今週も層の厚いプレイステーションランキング。新作が好調で、上位3本はすべて新規タイトルとなった。『首都高バトル』『ロックマン』といった定番もランクインしている。目立たないながらも好調なのは6位『クロックタワー』で、発売週である前週とほぼ同じ成績をあげている。

SS

1	FIGHTERS MEGAMiX	24万7570本
2	エネミー・ゼロ	7万5660本
3	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	4万8680本
4	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	4万1340本
5	オーバードライビンGT-R	2万8680本
6	エアーズアドベンチャー	2万1050本
7	電脳戦機バーチャロン	2万0860本
8	バーチャコップ2	1万4880本
9	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	1万3440本
10	タクティクス オウガ	1万2860本

今週はTOP10すべてが1万本以上と、ひさびさに快調なサターンランキング。新作も5本とフレッシュな陣容になっている。期待の『シャイニング』は4万本といまひとつだったが、『きゃんバニ』が5万弱、『オーバードライビン』が3万弱と、サードパーティの健闘が目立っている。

N64& SFC

1	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	22万0410本
2	マリオカート64	16万4770本
3	ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	10万0600本
4	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	6万8660本
5	ストリートファイターZERO2	3万8190本
6	ボンバーマンビーダマン	3万0650本
7	超空間ナイター プロ野球キング	2万9420本
8	桃太郎電鉄HAPPY	2万9190本
9	実況Jリーグパーフェクトストライカー	2万8710本
10	スーパーマリオ64	1万1560本

秋までの不振がなんだったのかと思えるほど、年末商戦での任天堂ハードは好調だ。ただ、好調の要因は64の伸びよりも、スーパーファミコンの復調ぶりに負うところが大きい。『ドンキー3』『桃鉄』など、発売後も堅調な売れ行きを記録し続けるタイトルが多いのも影響している。

11～30

順位	前週	タイトル	機種	メーカー/ジャンル/発売日/価格	週間	累計
11	5↓	レイジレーサー	PS	ナムコ/SPT/12月3日発売/5800円	6万4680本	累計 54万8310本
12	6↓	クロックタワー2	PS	ヒューマン/ADV/12月13日発売/5800円	5万9160本	累計 12万3570本
13	NEW	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	SS	キッド/ADV/12月20日発売/7500円	4万8680本	累計 4万8680本
14	NEW	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	SS	ソニック/RPG/12月20日発売/5800円	4万1340本	累計 4万1340本
15	NEW	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン/格闘/12月20日発売/7800円	3万8190本	累計 3万8190本
16	NEW	ボンバーマンビーダマン	SFC	ハドソン/STG/12月20日発売/5980円	3万0650本	累計 3万0650本
17	NEW	超空間ナイター プロ野球キング	N64	イマジニア/SPT/12月20日発売/9980円	2万9420本	累計 2万9420本
18	9↓	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン/TBL/12月6日発売/8300円	2万9190本	累計 18万3320本
19	12↓	アークザラッドⅡ	PS	SCE/RPG/11月1日発売/5800円	2万8900本	累計 66万1910本
20	20→	ポケットモンスター赤	GB	任天堂/RPG/2月27日発売/3980円	2万8750本	累計 52万0650本
21	NEW	実況Jリーグパーフェクトストライカー	N64	コナミ/SPT/12月20日発売/9800円	2万8710本	累計 2万8710本
22	NEW	オーバードライビンGT-R	SS	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)/SPT/12月20日発売/6200円	2万8680本	累計 2万8680本
23	NEW	ロックマン8 メタルヒーローズ	PS	カプコン/ACT/12月17日発売/5800円	2万8080本	累計 3万6850本
24	22↓	ポケットモンスター緑	GB	任天堂/RPG/2月27日発売/3980円	2万6150本	累計 48万9200本
25	NEW	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ	PS	メディアクエスト/SPT/12月20日発売/5800円	2万5070本	累計 2万5070本
26	10↓	パラッパラッパー	PS	SCE/ACT/12月6日発売/4800円	2万2830本	累計 9万1000本
27	16↓	チョロQ ver.1.02(PSザ・ベスト)	PS	タカラ/SPT/12月6日発売/2800円	2万1750本	累計 7万4290本
28	17↓	アークザラッド(PSザ・ベスト)	PS	SCE/RPG/7月12日発売/2800円	2万1720本	累計 35万0590本
29	18↓	ぷよぷよ通 決定盤	PS	コンパイル/PZL/11月15日発売/4800円	2万1270本	累計 17万4180本
30	NEW	エアーズアドベンチャー	SS	ゲームスタジオ/RPG/12月20日発売/5800円	2万1050本	累計 2万1050本

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

READERS REQUEST 20

買いたいソフトTOP20　12／20発売号アンケート集計

1 ファイナルファンタジーVII

1➡

PS スクウェア／RPG／1月31日発売予定／6800円

モーグリの背中に乗っているのは、猫の姿をした占い好きのケット・シー。大きなサイコロを振って、出た目で敵にダメージを与えるリミット技が使えるぞ。

44%

2 サガ フロンティア

2➡

PS スクウェア／RPG／3月発売予定／価格未定

人間のような姿をしているが、妖術を自在に操ることのできる種族「妖魔」。人間のように技をひらめくことはないが、特殊能力として、倒した敵の持つ能力を自分の武器に吸収させ、新たな効果を発揮することができるのだ。戦闘の幅が広がりそうだ。

15%

3 BIO HAZARD 2

3➡

PS カプコン／ADV／今夏発売予定／価格未定

前作では、一度に現れるのはせいぜい2体ほどだったのが、今回は大軍を組んで、主人公たちに襲いかかってくる。あふれ出る血の量も大幅に増えており、ゾンビたちを撃ち倒したとき、その返り血を浴びて真っ赤に染まってしまうこともあるのだ。

13%

4 天外魔境 第四の黙示録

4➡

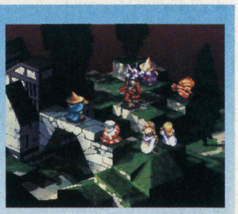
SS ハドソン／RPG／1月14日発売予定／6800円

ついに発売目前となった『天外』。『天外』シリーズというと実在の地名とその地を束ねるボス達が魅力だが、今回も個性豊かなボスたちが登場してくれる。またシリーズ共通の敵（お笑いキャラ？）であるマントーも登場。今回も笑わせてくれそうだ。

11%

5 ファイナルファンタジータクティクス

5➡



PS スクウェア／SLG／今春発売予定／価格未定

いくら続報がなくったって、みんなが期待を持ちつづける『FFタクティクス』。今週もがっちりTOP5をキープしている。『FFVII』が残っている1月中に、『サガ フロンティア』とともにスクウェアソフトがトップ3を独占するのも夢ではないかも？

9%

トップ5は今週も安泰 話題の中心はスクウェア

今週のトップ5は先々週のものとまったく同じ。上位の盤石ぶりが目立つ。今週中に『天外魔境』は発売されるため、来週は順位が変わるだろうが、それにしてもスクウェアのゲームの強さ、特にまったく情報がないにもかかわらず、多くの期待を集める『FFタクティクス』には驚くばかりだ。そんななかで、発売が近づくにつれて上昇してきたのは『プリンセスメーカー』。今では一つのジャンルといってもいい、育成ゲームの原点ともいうべきシリーズの最新作だ。

上位にプレイステーションが固まっているのと対照的に、下位にサターンのタイトルが続いてきているのも面白い。新しくランキングに入ってきた『花組通信』は、声優のリサイタルや設定資料などで構成されている。去年爆発的な人気を博した『サクラ大戦』のファンクラブ会報ともいうべき内容だ。人気ゲームのキャラを生かしてバラエティゲームを展開していくやり方は、これからも流行りそうだ。

順位	前回	機種	タイトル	データ	%
6	18↑	PS	テイルズ オブ ディスティニー	ナムコ／RPG／年内発売予定／価格未定	7%
7	18↑	PS	ダービースタリオン（仮）	アスキー／SLG／今春発売予定／価格未定	6%
7	8↑	SS	バーチャファイター3	セガ／格闘／発売日未定／価格未定	6%
7	8↑	N64	ゼルダの伝説64（仮）	任天堂／RPG／発売日未定／価格未定	6%
10	8↓	N64	MOTHER3（仮）	任天堂／RPG／発売日未定／価格未定	5%
10	12↑	PS	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SCE／SLG／1月24日発売予定／5800円	5%
10	NEW	PS	マクロス DISITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル／STG／2月発売予定／6800円	5%
10	18↑	N64	実況パワフルプロ野球4	コナミ／SPT／2月28日発売予定／9800円	5%
10	NEW	SS	サクラ大戦 花組通信	セガ／ETC／2月14日発売予定／4800円	5%
10	8↓	SS	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ／ADV／今春発売予定／6800円	5%
16	12↓	SS	EVE burst error	イマジニア／ADV／1月24日発売予定／7800円	4%
16	−↑	SS	下級生	エルフ／ADV／発売日未定／価格未定	4%
16	12↓	SS	機動戦士Zガンダム 前編（仮）	バンダイ／STG／3月下旬発売予定／6800円	4%
16	−↑	PS	ブシドーブレード	スクウェア／格闘／3月14日発売予定／5800円	4%
16	12↓	PS	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	コナミ／ETC／3月発売予定／価格未定	4%

©スクウェア・CAPCOM・HADSON SOFT/RED
※このデータは、本誌12／20発売号の読者アンケートの「買いたいソフト」の項目を集計し、読者の中で何%の人がそのソフトを買いたいかを1%単位で表わしたものです。購入希望は最大5つまで選んでもらっているので、全体の合計は最大500%になります。

DATA DYNAMITE!

今週はゲームボーイソフトTOP5とNEO-GEOソフトTOP5を発表。なお、データは11/25～12/25の4週間分の集計だ。

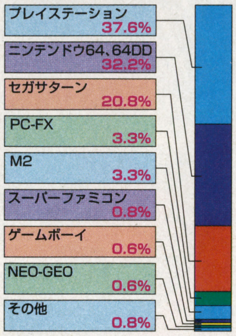
さてその結果だが、ゲームボーイは『ポケモン赤』が『シレン』との接戦を制してトップ。飛びぬけたソフトはないものの、全体的に堅調なランキングだ。逆にNEO-GEOは、これといったソフトがなかっただけに低調。ピークは過ぎたものの『KOF96』がじわじわと売れてトップとなった。

ハード売り上げはクリスマスということもあり、全体的に好調。プレイステーションは年内売り上げ200万台を突破した。

ハード別推定実売台数 12/16～12/22

順位	ハード名	推定実売台数	前週比	年間累計実売台数
1	プレイステーション	15万9790台	+36.8%	210万1740台
2	ニンテンドウ64	5万6150台	+58.4%	79万1650台
3	セガサターン	4万1460台	+30.9%	98万3100台
4	ゲームボーイ	3万8500台	+56.1%	60万0030台
5	スーパーファミコン	1万0580台	+31.1%	38万5920台
6	PC-FX	770台	+5.5%	9020台
7	その他	80台	−20.0%	2460台

12/20発売号アンケート速報
1年の計は元旦にあり！'97年、あなたが最も期待するハードは



Q. あなたが97年、最も注目したいハードは何ですか？

やってきました97年。今週は各ハードへの読者の期待度を発表だ。トップはプレイステーションの37・6%。昨年からの勢いに加え、『FFⅦ』での大ブレイクも予想されているようだ。2位はニンテンドウ64・64DD。昨年はソフト不足のため飛翔の年とはいかなかったが、ソフトが揃ってくる今年は期待度も大だ。最新ハードM2も、ちゃんと3・3%の支持を得ている。

店長のホンネ
わんぱくこぞう つつじヶ丘店 小田倉 明さん

プレイステーション好調 CM影響力の強さを感じる

【ソフトの売れ行き】 最近、サターンは全体的にあまり良くないんですが、先週（12／16～12／22）は『メガミックス』がかなり売れました。逆にプレイステーションの『ソウルエッジ』はちょっと売れ行きが鈍いですね。あと、『マリオカート』は入荷してもすぐ売れてしまうので、慢性的な品切れ状態です。

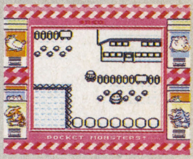
ハードはプレイステーション本体がすごく売れています。入荷した端から売れていくという感じで。サターンと64はいまいちですね。特に64はソフト不足が痛いです。

【店長よもやま話】 来店されるお客様の話を聞くと、皆さんゲーム雑誌なんかをあまり読んでないな、という気がします。どのゲームが面白いのか、よく聞かれますから。

逆に、CMの影響力の強さを感じます。その点、ソニーさんはCMの使い方がうまいですね。サターンもCMをもっとやるようにすれば、違ってくると思うんですが。実際、サターンでもガンガンCMやってた『EO』は、よく売れましたからね。

ゲームボーイソフト売り上げTOP5 11/25～12/22

1 ポケットモンスター赤
任天堂／RPG／2月27日発売／3980円
もう少しで発売から丸1年が過ぎようとしているのに、いまだにこの人気。クリスマスでまた売り上げを伸ばしており、同名のカードゲームも好調だ。続編の発売までは、しばらくこの勢いが続きそうだ。
7万6590本



2 ポケットモンスター緑
任天堂／RPG／2月27日発売／3980円
6万9370本

3 不思議のダンジョン　風来のシレンGB -月影村の怪物-
チュンソフト／RPG／11月22日発売／3900円
6万2260本

4 ドンキーコングランド
任天堂／ACT／11月23日発売／3000円
5万7300本

5 ピクロス2
任天堂／PZL／10月19日発売／3000円
2万3730本

NEO-GEOソフト売り上げTOP5 11/25～12/22

1 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（CD）
SNK／格闘／10月25日発売／8800円
前回集計（10/21～11/24）で8万5000本とNEO-GEOでは驚異的な本数をたたき出した『KOF96』が、勢いこそ衰えたもののトップに。サターン版も発売されるが、コアなファンはやはりこっちを選ぶのか？
7440本

2 サムライスピリッツ天草降臨
SNK／格闘／11月29日発売／32000円
6860本

3 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
SNK／格闘／9月27日発売／32000円
470本

4 ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝（CD）
SNK／格闘／6月14日発売／7800円
360本

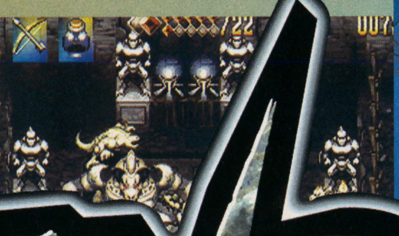
5 ギャラクシーファイト（CD）
サン電子（サンソフト）／格闘／95年4月21日発売／7800円
320本

特報！ TBS系列の朝の番組「おはようクジラ」に、本誌掲載のリアルランキングが登場だ。毎週水曜6：50から放送!!

©Nintendo／Creatures／ゲームフリーク ※わんぱくこぞう つつじヶ丘店：東京都調布市東つつじヶ丘2-30-4 YSコア1F ☎(03)5313-7631／営業時間＝12：00～22：00（年中無休）

夢の中を冒険するA（アクション）・RPG登場!!

特報



ALUNDRA

アランドラ

SCE今年の発表第1弾は、人々の夢の中に入り込んで冒険するアクションRPG。今回は基本システムの概要と、主人公アランドラの能力について徹底検証だ!!

RPG	アランドラ
	SCE
PS	今春発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（1ブロック）

©Sony Computer Entertainment Inc.

PS緊急特報！ アランドラ システム&ストーリーの魅力

いつのまにか村に入ってた…なんてこともある

違和感のない移動

フィールドは数画面構成で、スクロールして動く。スクロールの切れ目におけるロード時間も非常に短いので、とてもテンポ良く進むことができるのだ。

Introduction

総マップ数は約7000画面！トップビューの大冒険活劇

トップビューの視点で展開されるこの作品に使われる総マップ数は、なんと7000画面以上。これだけとってみても、この物語の壮大さが実感できるはずだ。

ここでは、その大量の画面を作品内でどのように使い、演出しているのかについて検証する。

通り道も村も館も、すべて同一フィールド

この作品は、建物や村をすべて同一フィールド内に置くという手法を取っているので、フィールド移動中にごく自然に城や村に入れるようになっている。

また、これにより既存のRPGにありがちな手法である建物や村のマークがフィールドマップ上にあって、そこに自キャラが重なると城や村に入ったことになるという非現実的なシーンの削除に成功している。

高低差を駆使して立体的なフィールドに

フィールドにブロックごとの高低をつけて、立体的に見せているのもこの作品の魅力の1つ。

これにより丘や山岳などが3Dのように表示されるほか、高低を巧みに入り組ませて、進行の妨害をするなどといった迷路的要素も取り入れている。

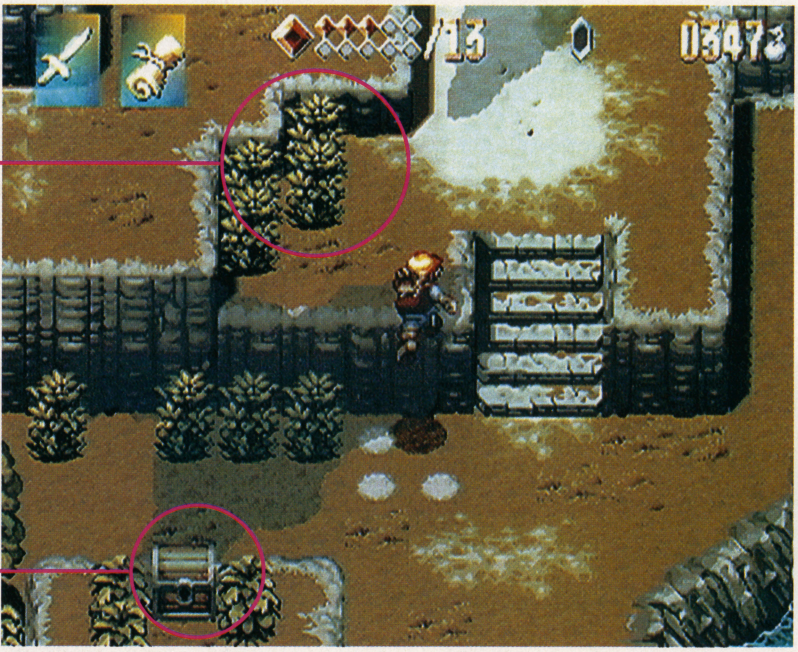
高低差がポイント

ブロックごとに高低差をつけて、段差を表現。これにより、2Dで展開されるフィールドも擬似3D感覚でプレイできる。これを利用したトラップなどにも期待したい。

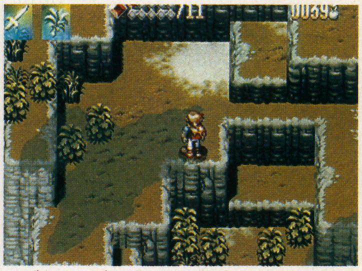
フィールド上に宝箱が

フィールドに堂々と置かれている宝箱の周りは崖で囲まれており入手が困難。

このように、フィールドの性質を使った様々なトラップも次々と登場する。

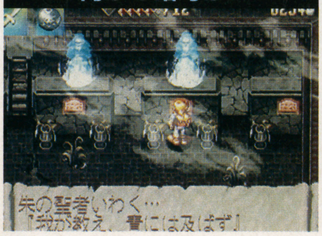


段差が迷路のように入り組んでいるので、見えている左隅の宝箱へもなかなかたどり着けないのだ



ブロックごとに細かく段差をつけている。何層にも積み重なった天然の砦のようだ

何かの暗号か?



これまた謎めいた暗号だ。この先にあるトラップなどに影響があるのでは?

置く順番がある?

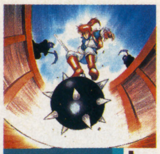
特定の形をした石と、特定の形をしたパネルを組み合わせていくのだろうか?

パズル性を重視したフィールドトラップの数々

ダンジョンなどのトラップは、パズル性のある謎解きがメインとなる。

なかなか頭を悩まされるこれらのトラップは、謎を解かないと先に進めず、物語が展開しないというものが多い。

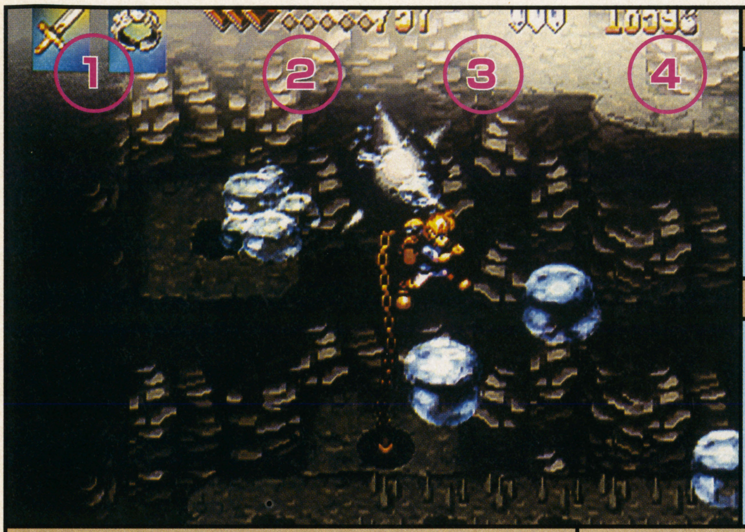
Action



わかりやすいステータス表示と細かく動くアクションパターン

アランドラのステータスは画面上に常に表示されているので、体力や装備の変化が一目瞭然。

また、アランドラのアクションにも注目したい。移動はもちろん、攻撃や魔法、物を持つ行為などはすべてプレイヤーの操作によって行うのだが、そのアクションパターンがなんと1400もの細かいモーションによって形成されているのだ。挙動のリアルさにこだわりを持っていると言えよう。



①使用武器・アイテム

アランドラが装備している武器やアイテムを表示しており、各々1つずつ装備できる。また、魔法はアイテムとして装備して使用する。防具は別の画面で表示され、これは2種類の装備が可能。

②ライフゲージ

アランドラの体力値を表示する。左側にある大きい器は小さい器10コ分を表す。体力値は、命の器を店で購入したり冒険中に宝箱から入手することにより増加していく。

③マジックゲージ

本作はMPの制度がなく、魔法の使用限度はこのように回数で示している。回数を増やすには冒険中に何かを取得するしかないのだが、それが何かは現在は不明。

④所持金表示

アランドラの所持金額を表している。戦闘時にも表示されているということは、店でのアイテム購入時以外でも使用する機会がある?

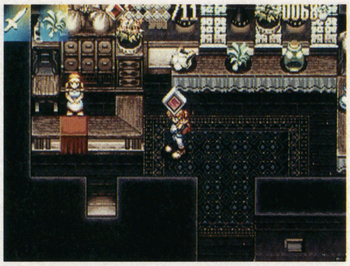
体力の最大値はアイテムで上げる

この作品にはレベルや経験値といった概念が一切ない。つまり体力を上げるには敵を倒すのではなく、店で命の器という体力値を増やすアイテムを購入しなくてはならないのだ。

また、冒険中でもこの命の器を手に入れるチャンスがある。

⇧1つ入手すると小さいメーターが1つ増加する。体力を増やすにはこの方法しかない

⇧命の器は店でも購入できるが、このように冒険の途中で入手することもできるのだ

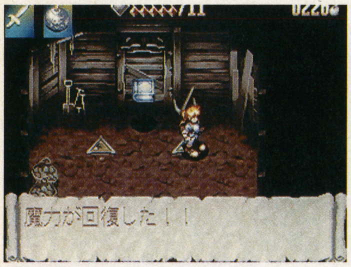


⇧10コぶんは細かく表示されるが、それ以上は10コを1つとした大きな器が登場する

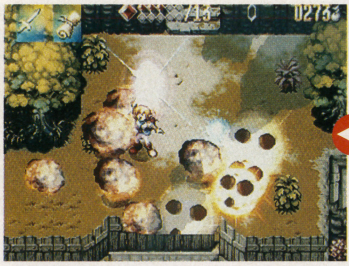
使用回数が制限される魔法

魔法はMP消費方式ではなく、回数制限によって使用することができるのは前述の通り。

また、レベルアップといった概念がないので、魔法使用の回数や新たな魔法を使うにはそれ専用のアイテムを取得するしか方法はないのだ。



⇧使い切った魔法の回数を回復させるには、特定の場所に行かなければならないのだ



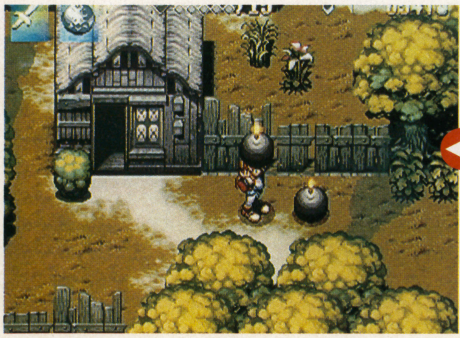
⇧発動する。回数に制限があるので、ここぞという時にしか使えないのが残念だ

⇧アイテムウインドウ画面で、魔法を使うためのアイテムを選択して装備させ…

武器・アイテムは各々1つずつ装備可能

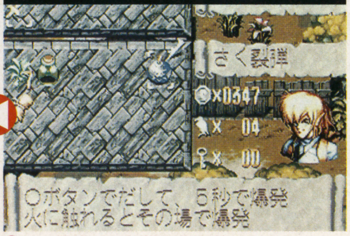
武器やアイテムはステータス画面で装備して使用するのだが、一度に1つしか装備することができず、装備しないと使うこともできない。このことにより、使うチャンスを逸すとすぐに敵にやられてしまうような場面も出てくるようになる。

また、アイテムには所持限界値がある。薬草を大量に持って動くことができないので、否が応にも冒険はスリリングになる。慎重に進まないと、すぐに敵に倒されてしまうのだ。



⇦爆弾を装備。しかし、装備している間は他のアイテムは一切使用できないぞ

ステータス画面



⇧この画面では装備を行う他にも、アイテムの効果などを知ることができるのだ

PS緊急特報！ アランドラ システム&ストーリーの魅力

跳ぶ、投げる、走ると多彩なアランドラの動き

多彩なアクションが魅力となっている今作。ここではアランドラができる数々のアクションについて紹介しよう。

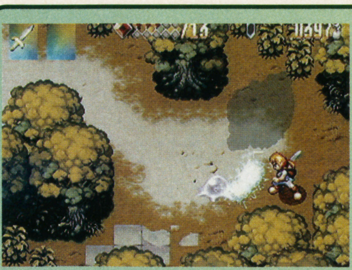
また、アランドラのイラストを見ると、この他にも様々なアクションがあると予測できる。これらのアクションについては、判明しだい報告していくぞ。

⬆アクションの豊富さもさることながら、その細かいモーションも感心させられる

物理攻撃

現時点では、剣による攻撃パターンのみが判明している。この剣はレベル2以上になるとチャージアタック（必殺技）が使用可能になる。

チャージ～使用時は、通常攻撃より広い当たり判定を持つ強力な攻撃ができるのだ。



⬆曲線の残像が残る剣での攻撃。数ある攻撃の中でも一番オーソドックスな方法だ

⬇敵を倒す以外にも様々な使い道がある剣攻撃

障害物（?）も壊せる

➡草や小木などは切り落とすことができる。中には体力回復アイテムが隠れている場合もあるので、自然破壊と考えずマメに伐採するのが得策だ

魔法攻撃

アランドラには魔法を使える能力もなければ、覚える能力もない。しかし、アイテムの力によって使用することはできる。また、新しい魔法は新魔法アイテム取得によって使うことができるのだ。

魔法使用時はそのグラフィックも派手で、敵へのダメージも絶大。回数に制限があるのも、そのせいなのか?

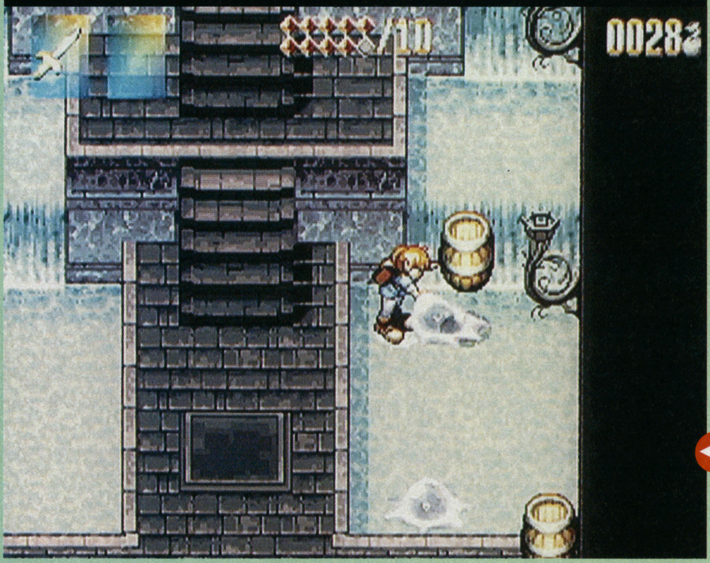
⬆迫力の演出がウリの魔法攻撃は回数制なので、危機一髪のときのみに使いたい

物を持つ・投げる

タルなどを持ったり置いたりするアクションは、主にダンジョンなどにあるトラップを解くための手順として重要となってくる。

また、持った物をそのまま敵へ投げ当てれば、ダメージを与えることもできるのだ。さらに、壊れた物の中からアイテムが出てくる場合もあるぞ。

敵に投げつけ、ダメージを与えることもできる



⬆基本的には謎解きのために使うのがセオリーとなるのだが、敵へ投げるのもOK。これが結構強力で、序盤の敵なら一発で倒せてしまうほどのダメージを与えてくれる

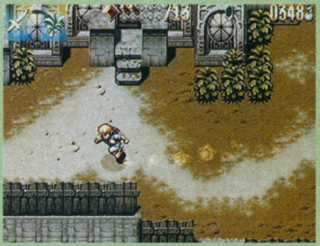
タルを持って…

⬆タルをはじめ、村やフィールドにある大抵の物は持ち上げることができるぞ

走る

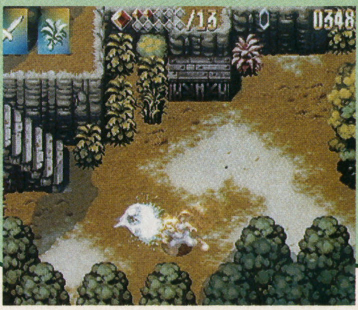
走るアクションは、迅速に移動したいときやトラップを抜けるときに必要。基本的には一方向にしか走ることができず、壁などに激突するまで走り続ける。方向転換も可能だが、若干、制動がかかる。

走りに組み合わせてタックルも可能。この技で敵にダメージを与えることもできるのだ。

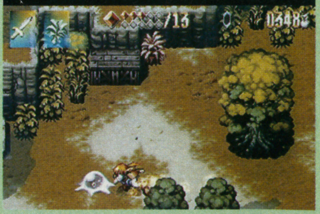


⬆敵から逃げたり、トラップをかわすのに使う。ダッシュ中の操作が難しいのだ

⬇そのまま敵に当たればダメージを与えることができる。また、タックル中は無敵なのだ



タックルもOKッス!



⬆ダッシュ中に特定のボタンを押すことにより、前かがみでタックルの体勢に

? 他の行動は?

気になる他の行動は、何があるのだろうか。イラストを見た限りでは、弓矢を使うことができるらしい。さらに、大きな鎖分銅なんかも振り回している。攻撃用の武器なのだろうか。

さらにまだ様々なアクションがあるらしいのだが…。

⬇様々な武器を持つアランドラのイラスト。これ以外にも、新たな武器アイテムは登場するのだろうか?

Story ストーリー序盤の流れと登場キャラを検証する

ここでは本作の物語序盤の展開や、登場キャラの人物像について紹介する。

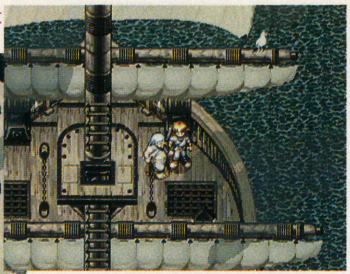
これからこのキャラたちがどのように主人公アランドラに関わってくるのだろうか？

さらに、アランドラの旅の目的と、敵対する者、同調する者は何なのかについても追求していくことにしよう。

毎夜見る夢に促され少年は旅に出る

イノアの村に行けという謎の老人から話を聞く夢を何度も見てうなされる少年アランドラ。

彼は意を決して冒険の旅への第一歩を踏み出した。



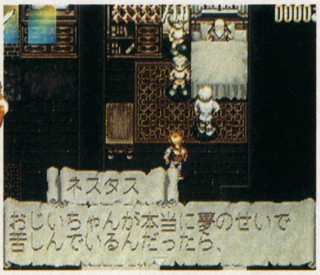
⬆夢のお告げに従い旅立つ少年アランドラ。この後、嵐で船は難破してしまう

⬇漂着した場所は運良くイノアの村の近くだった。アンゼスによって救出される

悪夢にうなされるイノアの村の住人たち

イノアの村の住人は、毎夜悪夢によってうなされ続けていた。中には、眠ってないのに夢を見てしまう少女まで出てくる始末。

謎を究明するためにこの村を訪れた研究者もなす術もなく、ただ苦悩するだけだった。



⬆イノアの村では、悪夢にうなされて死んでしまう人が続出するという事態に…

アンゼス

砂浜に漂着したアランドラの第一発見者。アランドラを救出し、しばらくの間、宿を貸してくれる。

⬆イノアの村に住むアンゼスも他の人と同じく悪夢に悩まされていた

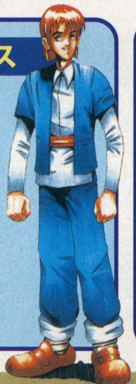
シヴィル

夢に見たことが現実に起こるという、いわゆる予知夢を見る少女。アランドラがイノアの村に来ることもすでに予言しており、同時にこの村ばかりか、世界を救うことも予言している。

予知夢を見る少女

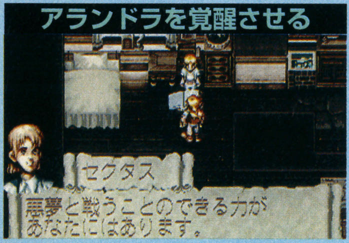
⬆妖しげな雰囲気を持つ少女、シヴィル。予知夢は本当に当たるのか？

セクタス



イノアの村の悪夢騒動を聞き、その原因を究明しようとやって来た夢の研究者。原因が分からずに苦悩していたが、アランドラが人の夢の中に入れるという隠された能力があることに気づき、アランドラに村の住人の夢の中に入ってほしいと説得する。

アランドラを覚醒させる



⬆アランドラの能力について説明し、村の住人たちを悪夢から救ってほしいと懇願する

ドハデな攻撃で迫り来る巨大ボスと敵キャラたち

全敵キャラには特殊なAI機能がついているので、フェイントをかけて攻撃してきたりなど、毎回異なった動きをしてくる。

また敵キャラの中には当然巨大なボスキャラも登場。このボスキャラたち、風貌もさることながら攻撃も非常に派手なのだ。

強力なレーザー砲がアランドラに襲い掛かる!

⬆シューティングにでも出てきそうな巨大レーザー砲を放ってくる。この敵の正体は？

⬅巨大なムカデがアランドラに向かってくる。動きなんかも気持ち悪そうだ

⬅こっちは巨大スライム×2。あまりに大きいので、避難する場所がない！

アランドラ
システム&ストーリーの魅力

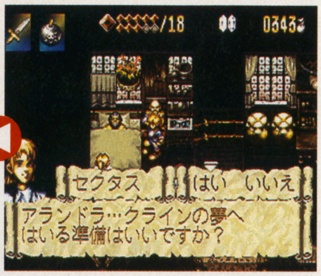
夢の中を冒険して悪の根元を追及する

夢の研究家セクタスに促されたアランドラは住人の夢の中に入ることを決心する。そして、この悪夢の根源となっているものを追及していくことになるのだ。

このように夢と現実を旅しながら、物語は進んでいく。

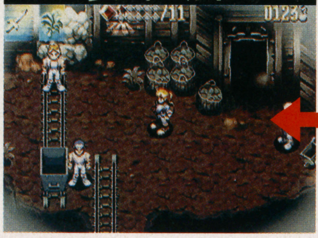
夢の中を奥へ奥へと進んでいく

⇧夢の中では画面のまわりがうっすらと白くなるので、現実と混同することなく進むことができる



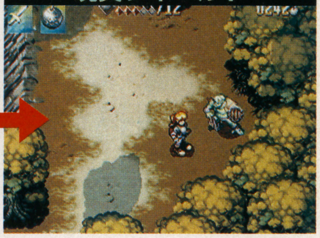
⇧人々の夢の中に入って、村の住人たちを救おうと決心するアランドラ

夢フィールド



⇧夢フィールドでは、その夢を見ている人の救出や物語の謎解きがメインに

現実フィールド



⇧現実フィールドでは、村区間の移動や遺跡の探検がメインとなっている

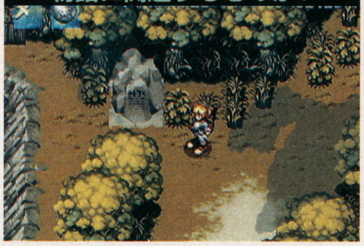
イノアの村とアランドラ 今後の展開はこうなる!?

イノアの村の住人たちの悪夢を取り払っていくうちに、アランドラは影に潜む諸悪の根源の存在を知ることになる。旅立つことを決心させた老人の正体も…。

これからはイノアの村を離れて冒険し、世界を救うというストーリー展開になるのだろうか?

⇦今後はこのような巨大な敵とも戦うことになる。アランドラは勝てるのか?

物語に関連するものか?

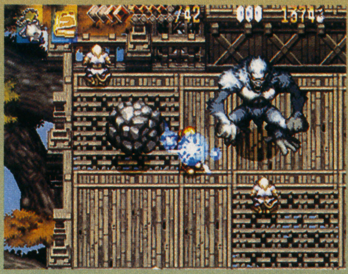


⇧イノアの村に行く途中で、謎の石碑を発見。何か重要な暗号でも書いてあるのだろうか

⇧イノアの村で起こる悪夢や数々の事件を解決して、アランドラは悪の根元を知る…

超巨大ドラゴン! 勝ち目はあるのか!?

⇧口から超強力な炎をアランドラに浴びせかけてくる、巨大なドラゴン。体が赤いことから、水系の魔法に弱そうな感じ。それにしても、とんでもなく強そうなヤツだ



⇧物語のカギとなるシーンでは、必ず登場する巨大ボスたち。非常に厄介だ

AI機能で敵も賢い

⇧敵にはAI機能がついているので、同じ動きはしてこない。意外と頭がいいぞ

この巨人は何者!?

⇦巨人が襲いかかる。誰かの夢の中の1シーンなのか、それとも現実か

⇧敵の攻撃もバリエーションがあるので、なかなか手強いぞ

SCOOP!!

コースごとに追求したオリジナルのセッティングが作れるレースゲーム

HUMAN GRAND PRIX The New Generation

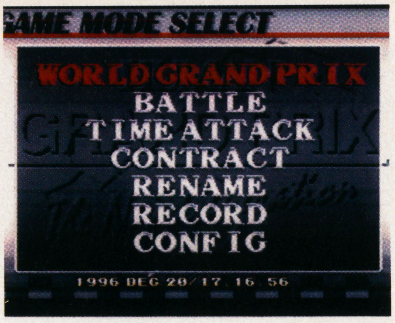
『ヒューマングランプリ』のN64版は、セッティングを細かく設定できる戦略性の高いものだと判明。今回はそのシステムに迫る。

レース ヒューマングランプリ ザ ニュージェネレーション
ヒューマン
N64 今春発売予定
価格未定
コントローラパック対応

リアルタイムで変わる天候のなかで22台のマシンが疾走！

F1グランプリを題材にしている『ヒューマングランプリ』シリーズの最新作。今作は、マシンとコースをN64の機能を活かしたポリゴンで再現し、細かなセッティングの要素を加えたレースゲームになっているのだ。今回は、メインのモードとなるグランプリモードでのレース展開と、セッティングについて紹介する。

ギアチェンジ時の火花など、細かい演出もある



基本的なゲームモードはグランプリ、バトル、タイムアタックの3つだ

天候も変わる！

レース中に突然雨が降ってきたりして、リアルタイムで状況が変わる

どこかで見たようなドライバー22名＋α

ゲームをするには、既存のドライバーを選ぶことになる。すぐに選択できる22名のほか、コンフィグで加えられる8名は、どこかで見たようなドライバーばかり。

もちろん、コンフィグモードで、モデルとなったドライバーの名前に変えることもできるぞ。

現在F1界で活躍している人や、有名なドライバーをモデルにしているぞ

© HUMAN

N64緊急特報！ HUMAN GRAND PRIX The New Generation
本物指向のレース展開と細やかなセッティング内容

ピットでの速さが勝利のカギ 全16戦のグランプリモード

22台のマシンで熾烈なバトルを繰り広げるグランプリモード。このモードでは予選、本戦を任意に選んで走っていくのだが、レース中はトラブルや燃料の残量も重要な要素になっているのだ。

これがグランプリモードのメニュー画面になる。一気に本戦を選ぶことも

出走するマシンが多いため乱戦に。ここで稼いで前からスタートしたい

目指すは1位！ ライバルマシンを蹴散らすのだ

アクシデントもあるリアルなレース展開

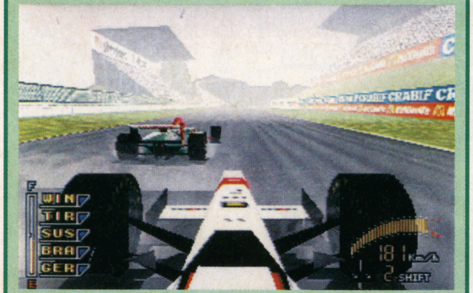
レース中の演出の一つとしてマシントラブルがある。これは自分のマシンだけではなく、ライバルのマシンにも起こりうる現象。不運なリタイアもありうるのだ。

ドライビングミスでラフへ乗り上げたら、エンジンの調子がおかしいぞ

視点変更も4種類のなかから自由に選択

レース中の視点は5種類あり、Cボタンユニットの下のボタンで任意に変更することができる。自分の走りやすい視点を選択できるぞ。

上方からの視点。マシンの周りの状況がつかみやすい

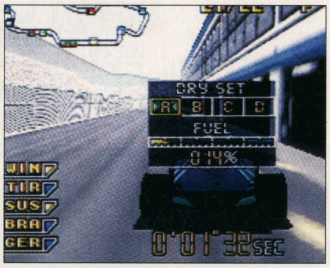


F1のテレビ中継でおなじみのオンボード視点

給油とタイヤ交換はピットにオマカセ！

最低周回数でも途中で燃料は切れる。どこでピットに入るかが本当のF1レースのような作戦を必要としている。修理のあるなしもピットタイムの速さに関わるぞ。

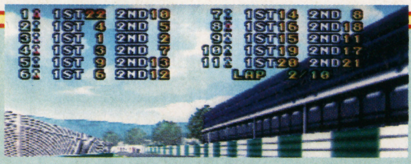
ピットに入るとき、タイヤを交換するか燃料の量を変更するかを指示



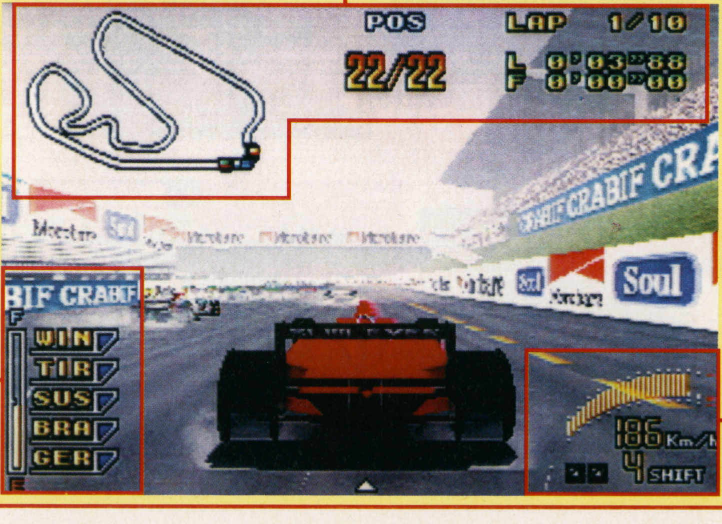
補給＆交換＆修理はピット任せ。速く終わることを祈るだけだ

過酷なレースを走るための情報が一目で

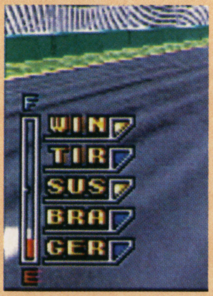
レース中の画面は、重要な情報のほとんどが記号化されている。燃料の残りやマシンの故障、ギアの入れ替えのタイミングなど、ランプの点灯や色の変化などで、プレイヤーに必要な情報を意識して見なくてもわかるようになっているのだ。これによってプレイヤーは、マシンの操作に専念することができて、コースを見失う危険性が少なくなってくるのだ。


全22台の順位を表示させることもできる

基本的には、下の画面のコース図や順位、ラップが表示されている。これはCボタンユニットの上のボタンで自由に変更することができるぞ。

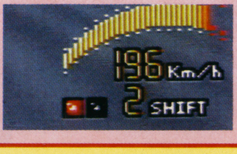


左の縦に置かれた黄色いバーが燃料を示し、これがなくなるとガス欠に。その右に各パーツの破損状況がわかるランプがある。破損の状態によって順に、青、黄、赤に色が変わる。もちろん赤い色は危険な状態。



黄色から赤になったら、ピットに入る必要があるぞ

現時点のマシンのスピードと何速にギアが入っているかが表示されている。右下にある四角いものが点灯して、ギアチェンジのタイミングや、スリップストリームに入ったことなどがわかる。

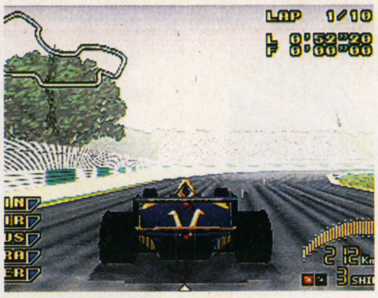


ギアチェンジは赤で、緑はスリップストリームになったことを示す

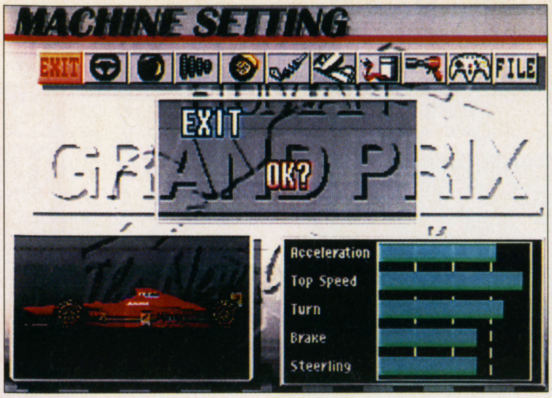
納得いくまで微調整ができるマシンのセッティング！

セッティングモードでは、コントローラの持ち方の変更を含んだ、9つの項目を細かく変更することができる。

グランプリモードの予選、本戦を始めなければ、自由にフリー走行とセッティングを繰り返すことができる。とことんセッティングをつめることが可能なのだ。



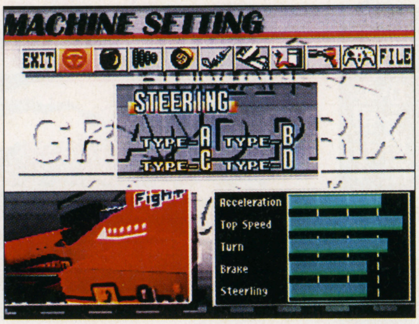
↑フリー走行でセッティングを試せる



→これがセッティングのメニュー。一番右の項目はセッティングのセーブが可能

ステアリング 大まかな種類は4つ

ハンドルの戻りの設定を4種類から選択できる。さらに、ステアリングのきれを7段階に変えることができるぞ。

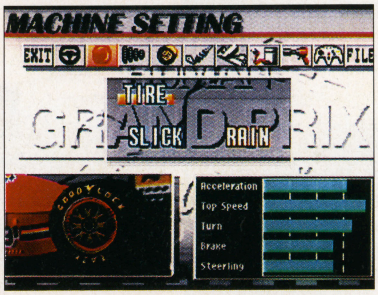


→TYPE-Cのものが使いやすい感じ。コースによってきれの変更が必要か

TYPE A	十字キーを左右に押してハンドルをきったあとに、ハンドルが戻らなくなるのが、このタイプ。自分でハンドルを正面に戻さないといけない。
TYPE B	このタイプは、十字キーを左右に押してハンドルをきったあとに自動でハンドルが戻るけれど、戻るスピードは遅めになっている。
TYPE C	基本的なものと言えるタイプ。十字キーを左右に押してハンドルをきっても、すばやくもとに戻ってくれる。かなり使いやすいタイプ。
TYPE D	十字キーを押してハンドルをきった状態で固定される。ただし、反対方向へちょんと押すともとに戻ってくれるタイプだ。

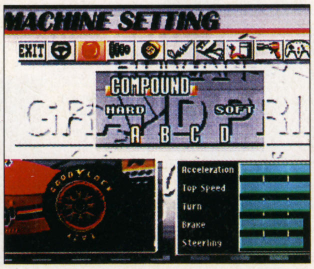
タイヤ ノーマルか雨天用か

大まかにノーマルタイヤの「SLICK」と雨天用の「RAIN」の2種類がある。タイヤの硬さはそれぞれ4種類あるぞ。



↑まず、天候にあわせてタイヤを選択後

↓この画面でタイヤの硬さを4つのなかから選ぶことができるぞ

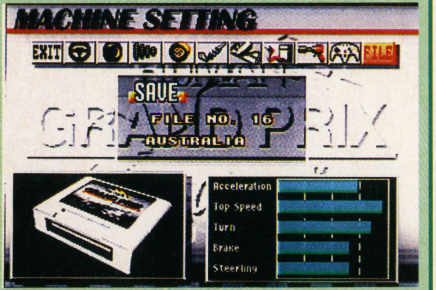


16種類のセッティングのセーブが可能！

コントラーパックに何がセーブできるかは、現時点で未定のものがあるらしい。

ただし、セッティングモードで作ったオリジナルのセッティングは、コントローラパック1個につき、最大16個までセーブすることができるようだ。

この数が最終決定になるかは未定だが、コントローラパックを別に用意すれば、いくらでもセッティングをセーブできるだろう。



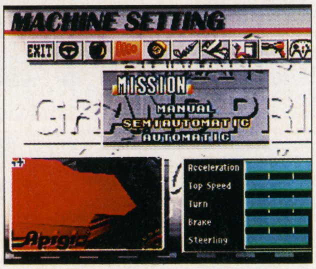
↑コースごとのセッティングをセーブだ

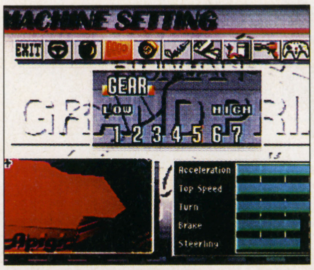
ミッション 組み合わせは21種類

シフトアップやシフトダウンと言った、ギアチェンジを自分で行うか、コンピュータに任せるかを選択することができる。

また、何速ギアにするかも、ここで変更することができるぞ。

↓ノーマル、セミオートマチック、オートマチックの3つから選択しよう

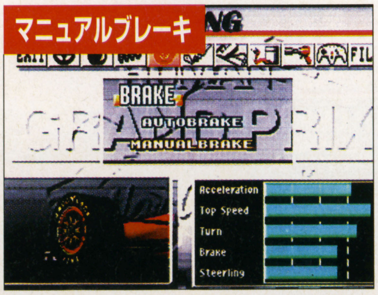




↑ミッションの選択後、この画面に。何速ギアにするか決められるぞ

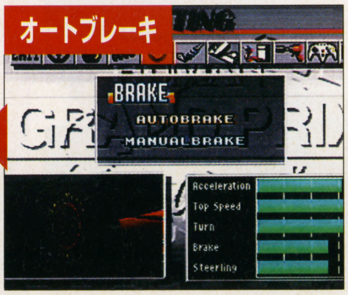
ブレーキ 選んだ2つを微調整

自分でブレーキを踏むか、コンピュータに任せるかを選択することができる。ブレーキを踏んだときの効き具合も、7段階で調整することができるのだ。



↑自分でブレーキを踏む場合はコレ

↓こっちはコンピュータ任せ

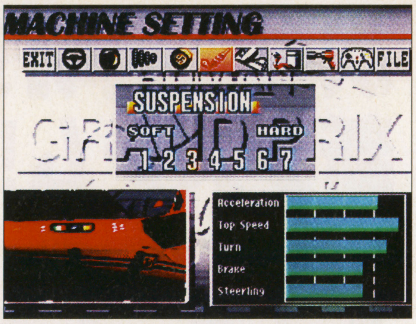


↑HARDなら、かなり効き具合が強い

N64緊急特報！ HUMAN GRAND PRIX The New Generation
本物指向のレース展開と細やかなセッティング内容

サスペンション 7種類から選択する

四輪のサスペンションの硬さを調節することができる。SOFTにして柔らかくすると、かなりフニャフニャな感じ。



7段階で調節することができる

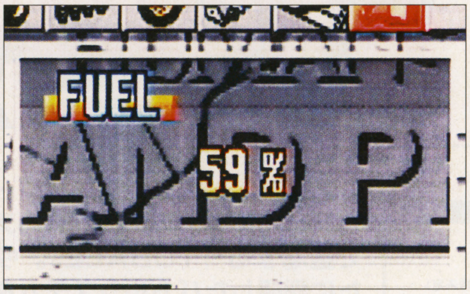
ウイング 速度重視か接地重視

トップスピードを重視してウイングを寝かせるか、ダウンフォースを重視してウイングを立てていくかを選択することができる。

これも7段階に調節することが可能だ

燃料 1%ずつ変更が可能

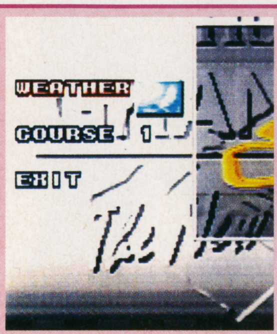
基本設定では、50%になっている燃料を1%ずつ変更することができる。これは、ピットに入ったときの給油にも関係するぞ。



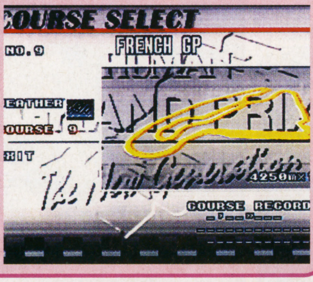
変更しない限り、この値まで給油される

自由に状況を変えてセッティングを調整

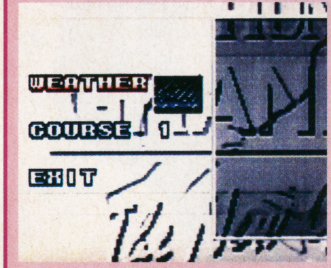
フリー走行ならば、自由に天候とコースを選ぶことができる。選べるコースはグランプリモードと同じ。これを利用すれば、グランプリモードでのセッティングを、あらかじめ作っておくことも可能。いざ、レースが始まったときにセッティングをロードすればいいぞ。



「FREE RUN」を選べば、天候とコースが選べる。このフリー走行に



グランプリモードで走ることになる、コースを選ぶことができる



天候も晴れ、くもり、雨のなかから選択することができるぞ

ピットワーク ピットの速さに関係

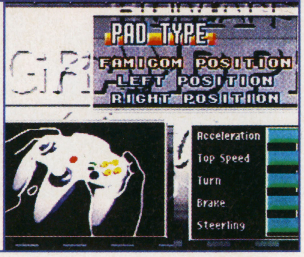
ピットに入ったときに故障個所をどの程度直すかの指示を設定できる。ヘヴィーワークにすれば、かなり直してくれるが、その分時間がかかることになる。

基本的にはノーマルワークで十分だが

パッドタイプ 選択できるのは3つ

コントローラの持ち方を3つのタイプから選ぶことができる。左に示したのが、その変更できるパッドのタイプだ。

ファルコンポジション

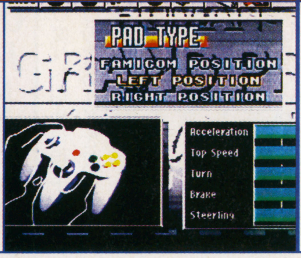


ハンドリングは十字キーで、アクセルワークとブレーキ操作はA、Bボタンでおこなう

ライトポジション

ハンドリングは3Dスティック、アクセルワークとブレーキ操作はA、Bボタン

レフトポジション



ハンドリングは十字キーでおこない、アクセルワークは3Dスティックで操作する

コンフィグモードでレース環境を変更可

コンフィグでは、他のマシンに接触したとき、自分のマシンがどのような影響を受けるか、ライバルのレベル、マシンに積んだコンピュータが壊れるか、周回数の変更、と言った設定の変更が可能だ。

これがコンフィグ画面。十字キーで変更ができる

この2項目で接触時のマシンの影響を変更できる

この項目でコンピュータが壊れるかどうかを選択

続報

次々と判明する新システム!!

TOBAL 2

トバル2

格闘アクション	TOBAL 2
	スクウェア
PS	今春発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定） アナログジョイスティック対応 アナログコントローラ対応 同画面対戦可能（2人まで）

好評だったシステム面をパワーアップさせ、前作をはるかに越えるスケールで登場する『TOBAL2』。今号は新たに判明したバトルシステムを中心に『2』の魅力を紹介していく。

⬆細かく描き込まれたキャラや背景に負けじと、『2』ではバトル面にさまざまな新要素が加わる。これに伴い、技によっては操作法が変更される予定。ただし、前作に慣れた人に配慮したレベルなのでご安心を

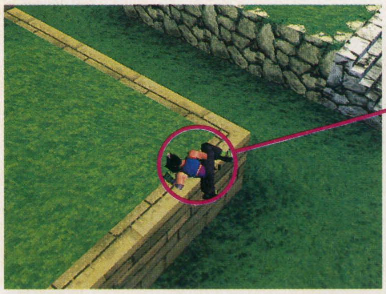
さらなる進化を遂げる そのバトルはさらに過激になった『TOBAL』

360度バトルや、相手をつかんでからの攻防などを取り入れたことにより、ユーザーから高い支持を得た前作。そのバトルシステムはすでに完成の域に達していた感があったが、なんと『2』ではこのシステム面がさらにパワーアップしていることが判明した。

今回お届けするのは、前作で好評だった「つかみ」からの攻防について。好評だった独自のシステムにどのような変更点が加わったのか？ さっそくその内容を解説していこう。

新クエストモードの新情報もゲット!!

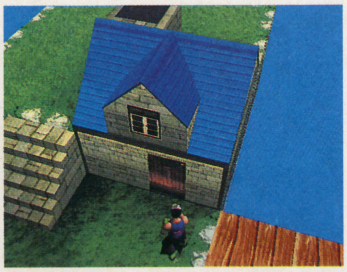
もちろん、新クエストモードの最新画面写真も入手している（詳しくはP27で紹介）。左に掲載したチュージの謎のアクションをはじめとした、気になる地上面のシステムを解説していこう。



⬆遠目から見ると…、やっぱり登ってるぞ!!

怪しいチュージ発見！

何やら怪しいアクションを披露しているチュージを発見!! これって、塀をよじ登っているようだが…？



⬆地上面が登場する新クエストモード。その内容は、まさにアクションRPGだ

©スクウェア／ドリームファクトリー／バードスタジオ／集英社

TOBAL 2
さらに深くなったバトル&クエストのシステム

『TOBAL』の魅力の一つ つかみからの攻防が熱い!!

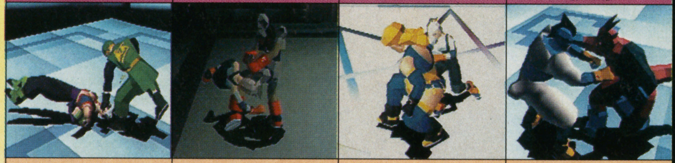
『TOBAL』が既存の格闘ゲームと一線を画する要因の一つに、つかみという動作がある。これは、ただ単に相手を投げる前の補助動作として存在するのではなく、そこからさまざまな攻撃に移行できるという特徴があった。

そして『2』ではつかみからの選択肢が増えることにより、熱い攻防が楽しめる。具体的に増えたのは以下の3つの動作。攻撃のバリエーションが増えたことで、つかんだ後の互いの技の読み合いがさらに面白くなったのだ。

⇧ただしメインは投げ。『2』では投げに偏らないよう、選択肢が増えた

⇧前作の場合、つかんでからの攻撃は4種類（攻撃補助も含む）あった

前作のつかみ後の攻撃



投げ	打撃	くずし	移動
相手を投げる。各キャラに複数のコマンド投げが用意されている。	つかんだ状態から打撃技を繰り出す。上中下段に使い分けが可能。	相手の向きを変える。背後や側面から投げたい時などに使用する。	相手をつかんだまま移動する。その後、投げや打撃技に移行できる。

新たに加わった攻撃の数々!!

つかみ後の新選択肢は3つ。相手に馬乗りになり、攻撃を加える「押し倒し」。自分の眼前に相手を突き出す「離す」。最大5発まで攻撃が入る「連続攻撃」が追加された。

さらに、つかむ↓連続攻撃↓つかむといった組み合わせもでき、多彩な攻撃が可能になったのだ。

炸裂!!連続攻撃

『2』では相手をつかんだ後、最大5発まで攻撃を加えることが可能になった。攻撃時は上下段の打ち分けもできるぞ。

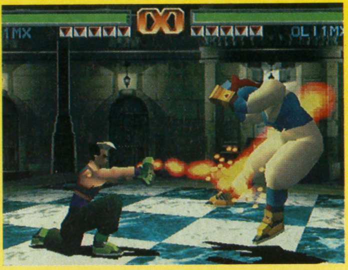
⇦マウントポジションからの攻撃!! キャラクタによっては相手を投げた後、この状態に移行することもできるようだ

⇧つかみの操作が一部変更されるため、こういった動作も可能。ここから連続攻撃が炸裂か!?

明らかになったトバル星の全容 今回は5つのステージを徹底紹介

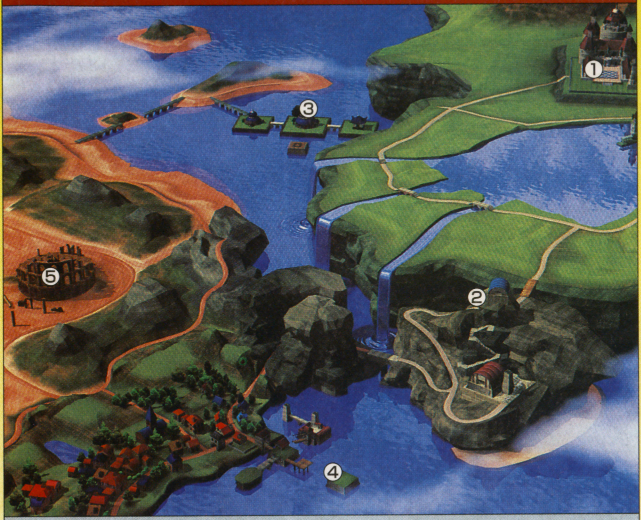
次に、本邦初公開となるトバル星のマップを紹介しよう。前作では漠然とした世界観しかなかったトバル星だが、じつは地球の環境に近い惑星であることが分かる。

今回紹介するのは5つのステージ。前作よりもテクスチャ処理が施されており、ステージがやや広くなった感じがする。



⇧奥義の使用により、遠い間合いでの戦闘も増えるはず。ゆえに広くなった？

トバル星ワールドマップ



5つのステージが各地にバランスよく配置されている。ただし、これは星の一部分。おそらくステージ数はこれ以上あるはずなので、このマップの地域だけにすべてのステージがあるとは限らない。

1 城に設けられたステージ

城の門前に設けられたステージ。前作に登場した皇帝ウダンの城なのか？ 暗い照明がどことなく不気味である。

⇧ステージの端の方は暗くて視界が悪そうだ

2 工場内(?)ステージ

マップで見る限り、その外観は山間にある採掘工場のようだが、ステージ自体は遺跡のような雰囲気。アーチらしきものが天井に伸びているが、これが何を意味するのかは不明だ。

⇧ステージの周りは、まさに奈落の底状態

3 灼熱のステージ

周りから炎が吹き出しているステージ。単なる演出なのか、それともこの辺りが火山活動の盛んな土地なのか…？ 今回紹介するステージの中で最も派手なところ。炎に当たり判定は？

⇧上空に浮かぶ星は、キッタイク星か？

4 水に囲まれたステージ

周りを湖（海？）に囲まれたステージ。水面に霧がかかり、どこか中国の山間部を連想させる。吊り橋や点在する小屋などが見えるが、これがこの星の住人の一般生活レベルなのか？

⇧ステージから落ちると溺れてしまいそう

5 古代闘技場

砂漠地帯に建てられた巨大建造物。地球でいうコロシアム（闘技場）といったところか？ 今にも崩れ落ちそうな外壁が、このステージが建設された時代の古さを物語っている。

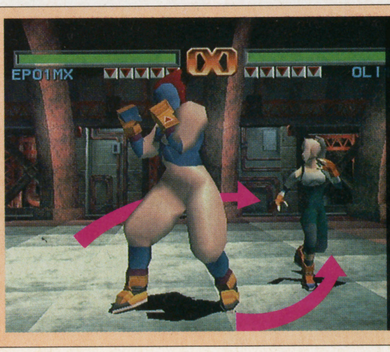
⇧以前はここで闘技会が開かれていたのか？

! やはり「アナコン」は必携

各キャラが飛び道具系の「奥義」を持っている限り、前作のような接近戦に偏りがちなバトルはなくなる。たとえば、飛び道具を回り込んで避けたりといった、ステージの領域をフル活用した動作は頻繁に使われるはずだ。

忘れてはならないのが、『2』はアナログコントローラに対応しているということ。前作から提唱されている360度バトルが、ここで生きてくるのだ!!

回り込みがスムーズに行える

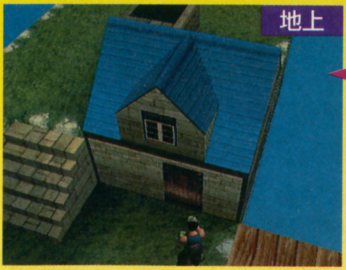


⇨アナログ操作で簡単にグリグリ動く。相手の背後を取るのもラクチンだ

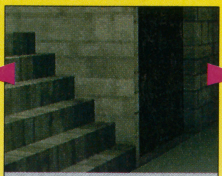
フィールドを思う存分駆け回れ！

⇨前回に紹介したドラゴンの炎攻撃だって、うまく回り込めば楽勝かもね

PS詳細続報！ TOBAL 2
さらに深くなったバトル&クエストのシステム



⇧地上では謎解きがメインになりそう。冒険のヒントを入手したりできるようだ



地下ダンジョンの各階への移動、および地上への行き来は階段を使用することになる。これ以外の移動手段は不明だ。

⇧地下ダンジョンの中には、地上で謎を解いて入口を見つけるものもある

よりアクションRPGの様相を呈する新クエストモードは謎解き満載

最後は、新クエストモードの地上面についての追加情報を公開しよう。今回のクエストモードは地上と地下の2つのフィールドで構成されているのだが、地下ダンジョンはもちろん、地上もまた高低差による階層（段差）が設けられていることが判明した。地上とはいえ平坦ではない。坂や壁といった障害がプレイヤーの行く手をさえぎるのだ。

地上面の出現で難易度アップか!?

左に掲載した写真を見てもらえば分かるように、小屋の裏口と地下への階段がつながっている場合がある。一見何も無いようなところに活路が見出だされるなど、今回は一筋縄ではクリアができなくなっているようだ。

編集部では「遊び的な要素が強いのでは？」という声もあった地上面だが、実際は謎を解くうえで重要な役割を果すフィールドであったのだ。

こんなところにも階段が!!

⇧小屋の裏側から階段を発見したのか、地下から上がってきたら目の前に小屋があったのか？ いずれにせよ、地上と地下それぞれが複雑に絡み合って一つのダンジョンを構成しているのが分かる

点在する謎の小屋

⇧地上にあるいくつかの小屋。屋根の色が違うのは何か意味があるのか？

！小屋には何があるのか？

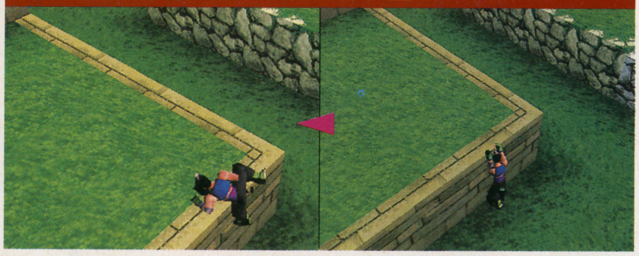
ヒントやアイテムの入手（買い物を含む）、そして新たな地下ダンジョンへの入口を発見するなどの行動ができる。もしかすると小屋だけに住人がいるかもしれないのだが…。

新しく加わったアクション

先にも少し述べたが、地上面では独特のアクション操作を要求される場面がある。今回公開されたのは壁と坂に関する移動方法だ。壁の場合、ある程度の高さだったらよじ登ることができる。そして、坂はダッシュすることで登れるようになるのだ。

⇨急な坂は、途中でダッシュを止めてしまうとズリ落ちてしまうらしい

謎のアクション!? よじ登るチュージ

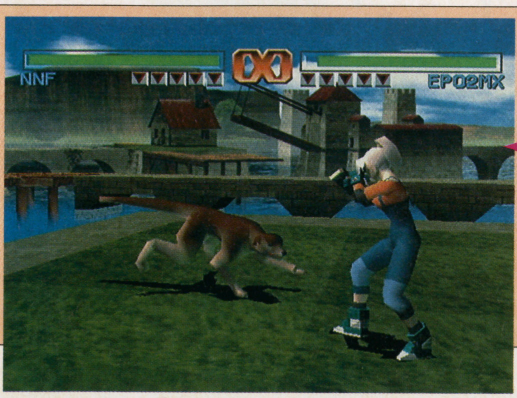


⇧階段が無いなら登ってしまえ！ てなわけで強引に壁をよじ登るチュージ

！地上にも敵は出現する!?

今回は地上面に絞って解説したが、新クエストモードはまだまだ謎の部分が多い。ただし、前作よりもアクションRPG的要素が増えていることは間違いない。

気になるのは前作同様、敵とのバトルは地下のみで行われるのかどうかということ。これはあくまでも推測だが、地上でも敵と遭遇することがあるかもしれない。地上面は謎解きオンリーなのか？ぜひとも今後の続報に期待していてほしい!!



⇨前回紹介した動物系キャラって、このモードにも登場したりして?!

⇧地下と同じく、地上にも突然敵が出現する可能性があるかも

特報！

「速さ」よりも「破壊」が目的。全部ブチ壊せ！

破壊の快感がさらにアップ！ド派手になった演出の数々！

速さを競うより、自分の車を敵の車にぶつけて破壊することが目的のレースゲーム。
今作は基本システムは前作のままだが、操作性や演出が強化されている。車体からは火花や煙が上がるし、新しく登場するコースは長くて、丘やバンクのある非常に凝ったものになった。

飛び散る破片！

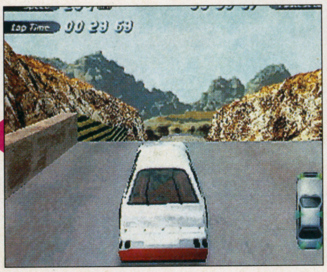
このゲームの醍醐味といえば何といっても車同士が激しくぶつかった時のクラッシュシーン！　今作では前作以上に車の破片が飛び散り、衝撃でタイヤは外れ、ボンネットが吹き飛び、しまいにはエンジンから火まで吹いてしまうのだ！　熱いバトルが楽しめるぞ。

闘車場

⬆円形のリングの中で20台の車が生き残りを賭けて激しくぶつかる

宙を舞う車！

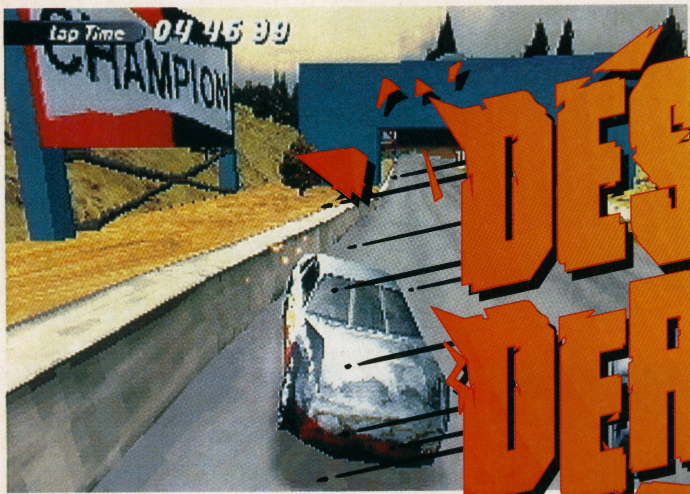
⬆大空に向かってジャンプした車体。スピードが遅かったり進入角度を間違うとクラッシュ確実



⬆コースの途中ではジャンプ台がある。真ん中から一気に飛ぶしかない

起伏の激しいコース

⬆上り坂や下り坂などアップダウンが激しく、コースの先が見えなくなることも



DESTRUCTION DERBY 2

レース	デストラクション・ダービー2
	SCE（SCEI）
PS	2月21日発売予定 5800円

メモリーカード対応（1ブロック）
ネジコン対応・通信対戦可能（2人まで）

昨年の2月に発売された、速く走ることよりも車を破壊することが目的の異色レースゲームの続編。スカッとするゲーム性は相変わらずだ。今回は、さらに派手になった演出とシステム＆全コースを紹介する！

PS緊急特報！ デストラクション・ダービー2 システム&コース

3種類のレースを3車種で走る ピットでの修理は自分しだい

このゲームに用意されているモードは前作と同じく3種類。敵車にぶつかりながらポイントを稼いでゴールをめざすレッキングレース。車の速さを競うストックカーレース。一定の範囲の闘車場で車同士が激しくぶつかり合うデストラクションダービーだ。

コース自体は同じ

モード1：レッキングレース

⬆とにかく自分の車で敵車を破壊してポイントを稼ぐのが目的のモード

モード2：ストックカーレース

⬆普通のレースゲームと同じく、ベストラップをめざすモード

モード3：デストラクションダービー

⬆闘車場のなかで20台の車が生き残りを賭けて縦横無尽に激しくぶつかり合う

スピードやグリップが異なる3台から選択

すべてのレースでプレイヤーは3つの車種から1台を選択する。3台の車はハンドリング重視タイプ、バランスの取れたタイプ、加速もスピードも最高のタイプと特徴がそれぞれ異なる。自分の操作しやすい車を選ぼう。

ルーキー

堅実な走りをするならこのタイプ。ずば抜けたハンドリングが特徴で多少のカーブならブレーキはいらない。

アマチュア

平均的パフォーマンスを見せるバランスの取れたタイプ。弱めのグリップもテクニック次第でカバーできる。

プロ

加速度と最高速度がMAXという最速のプロ。だが少しでも敵車に押されるとグリップの弱さが出てしまう。

敵を壊したポイントで次々と昇級する

ゲーム開始時に全てのコースを走ることはできない。レッキングレースの中のチャンピオンシップモードに挑み、敵車を破壊してポイントを稼ぎ、4つのクラスアップを果たすと全コースを走れるようになるのだ。

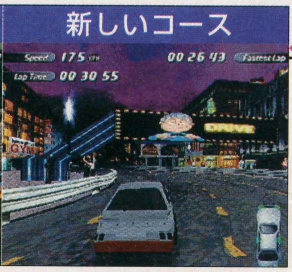
高ポイントを稼ぐ

⬆1つのレースごとにこのように結果が出る。1レースごとに確実にポイントを稼ぐのだ

上のクラスへ

プレイヤーは初め4番目のクラスからスタート。ここで1位になると3番目の最下位と入れ替わり新しいコースを走れる。

新しいコース



⬆ネオンが光る夜の街の中を駆け抜けるリバティー・シティーコース

新しい闘車場

⬆第3の闘車場ピット。空の色が不気味さを出していてあやしい

車体の修復はボタン連打がカギ

敵車や壁にぶつかると車体が徐々に壊れていく。その状態は右下のグラフィックで確認できる。グラフィックの色が赤くなったら今作から初採用のピットに入って修理してもらうのだ。

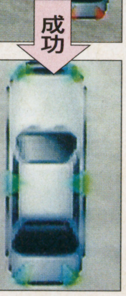
車体が壊れたら

⬆限界まで車体が壊れるとエンジン部分から煙が出る。早くピットへ

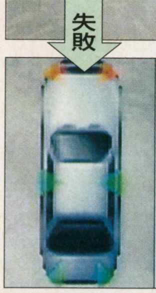
ピットに入り

⬆ほとんどのコースのスタート地点の横にあるが、中には無いコースも

成功



失敗



右下のグラフィックを見て壊れている部分にカーソルを合わせ×ボタンを連打する。そうするとグラフィックの赤い部分が緑色に変わるので次々と故障箇所に合わせてボタンを連打する。修理時間は5秒間だけだ。

視点の変更は2種類

レース中はいつでも視点の変更ができる。視点の種類は車のフロントから見たものと、車を後方上空から見たものの2種類。後者の方が車の挙動が分かりやすい。

フロント

⬆地面に近く迫力があるが、車の状態がイマイチ分かりづらく操作も難しい

ビハインド

⬆自車の向きや敵車との接触具合が良く分かり、操作も比較的しやすい

©PSYGNOSIS LIMITED

変化に富んだ7つのコースと一発死にもある闘車場を紹介!!

このゲームに用意されているのは7つのレースコースと4つの闘車場。どちらも前作に比べて様々な趣向が凝らされている。コースの方はジャンプ台やトンネル、闘車場には落ちたら一発で終わりになる場所がある。

ジャンプ台

⇧上手くジャンプできた時は非常に気分爽快だが、着地地点のことも考えよう

トンネル

⇧コースの途中でトンネルに入ることもある。中は暗くなっていて見通しが悪い

奈落の底

⇨闘車場の中には一部がガケになっているものもあり、落ちると一発でアウト

パイン・ヒルズ

PINE HILLS Raceway

オーソドックスなサーキットらしく左方向のみのオーバルコース。バックストレートには2つの連続ジャンプがあり、単調になりがちな円形コースにアクセントをつけている。まずはこのコースで車の操作に慣れろ。

⇨ジャンプは進入角度を間違えると大クラッシュ!

⇩観客が大勢見に来ているホームストレート前

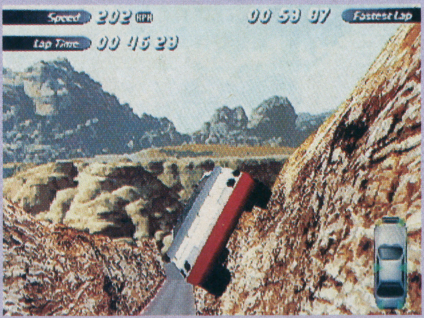
⇧各コーナーはこのようにリアルにバンク状になっている

チョークキャニオン・レースウェイ

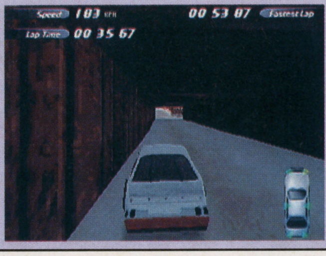
CHALK CANYON

乾燥した山の中にあり、まわりには岩肌がむきだしになっている。コース途中にはダイナミックなジャンプ台があり、進入角度を間違うと車体は大きく横転。また、スピードがないと手前の谷に落ちてしまう。

⇧車体の下までしっかり描き込まれている。横転するとこのように視点が変わることもある



⇦ジャンプ中に横転してしまった。この後1回転して着地できればいいのだが…



⇨山道によくある木で作られた簡易トンネルの中を進む

⇨少しずつ上り坂になっている道をスピードを上げながら走りぬく。上にも何かが通っているようだ

⇧太陽の光の具合がうまく表現されている

SCAモータープレックス

SCA MOTORPLEX THE HOME OF STOCK CAR RACING

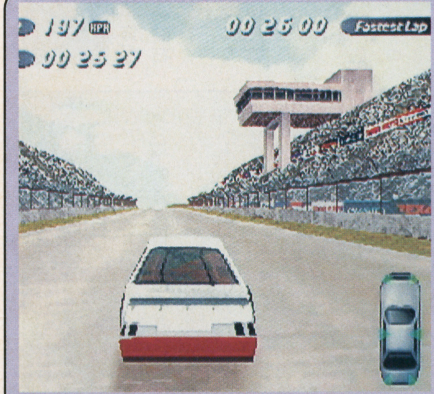
全長がとても長くレースという気がしない。アップダウンもほどよくあり、コーナーが左右に大きく変化するが、きついカーブは少なく、スピードがのると太陽の光もあるせいか、とても気持ち良く走れる。

カプリオカウンティ・レースウェイ

CCR CAPRIO COUNTY

このコースは7つのコースの中でピットがない2つのコースのうちの1つ。それだけにあまり激しい敵車とのバトルは避けたい。加えて角度のきついカーブが多く、敵車よりも壁との激突で車体が壊れやすい。

⇦⇩たくさんの観客の中でのレース。彼らの一番の楽しみは、やはりクラッシュだろう



⇧ホームストレートにも両脇に観客がびっしり

デストラクション・ダービー2 システム&コース

ブラックセール・ヴァリィー

コースの脇には木々が生い茂り、レース場とは思えないほどとても景観がいい。

初めてクロスロードという分岐点が登場し、瞬時にどちらかの道を選択しなければならない。その分岐は合計2回出てくる。

このように分岐点が出てくる。迷うと分かれ目にぶつかってしまう

勢いよくジャンプ！ 景色がよくとても気持ちいいのだが、急カーブが待っている

上に木で出来た橋が見えるが、さすがに観客はいない。かなりの山奥なのだろうか？

リバティー・シティー

ネオンライトが光る中、ショッピングモールや高速道路の下を走る。

コースの途中には舗装されていない道がありデコボコしていてハンドルを取られやすい。このコースにもピットがないので無用なバトルは避けたい。

夜の繁華街だけにコース脇にはギャラリーが大勢見に来ているぞ

高速道路の下では所々の明かりが車体を浮かび上がらせる。これは光源処理のおかげ

途中に工事中の場所があり、下がじゃり道になっている

SCAオルティメイト

レース場最後のコースで、全長も長く、様々な要素が入っていてとても難易度が高い。

アップダウンはもちろん、特大ジャンプもある。3回分岐するクロスロードは選んだ道によりまったく違うコースに感じられる。

1周の内に何度も分岐点が出てくるぞ

洞窟の中はとても暗く先が見えにくい上に、曲がりくねっている

左は洞窟でとても道幅が狭く、右は外の景色が見えて道幅も広い

レッドパイク・アリーナ

一番はじめに参加できる闘車場。

ここの特徴は真ん中が小高い丘になっていること。

スタートと同時に中央に向かう20台の車がぶつかり合うと、激突の威力で上空に舞い上がる車もある。

丘の上に乗り戦況を見渡して、狙いを定めよう。だが長時間いると逆に狙われる

コロッシアム

この闘車場は前作で登場したオリジナルステージに近い設定となっている。

ここは多少すり鉢状になっているだけで地形の起伏や特別な仕掛けは無い。

地形に特徴が無いだけに生き残るのは自分の力のみ。大勢の観客が見ているぞ

ピット

レッドパイク・アリーナとは対称的に中央が少し窪んでいるのがこの闘車場の特徴だ。

この窪みは1度入ってしまうと、なかなか上に上がることが難しい。

上に上がれない車が溜まって、狭い円内でさらに激しいバトルが繰り返される

デスボゥール

名前がデスボゥールというだけあって、恐ろしい特徴があるのがこの闘車場。

闘車場の一部がガケになっていて、そこに落ちるとジ・エンド。だが逆に、敵車を落とせば一気に勝てる。

この先がガケになっていて、油断してるとアッという間に落とされてしまう

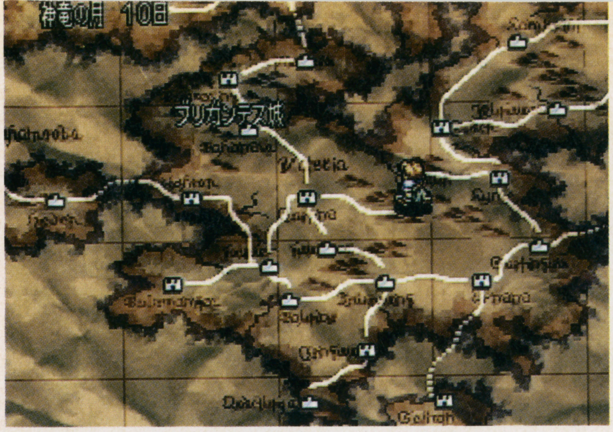
PS版へ移植される重厚なシナリオのSLG移植にあたり完成度を高める仕様変更がある！

原作に忠実な移植ながらも一部の機能が使いやすくなる

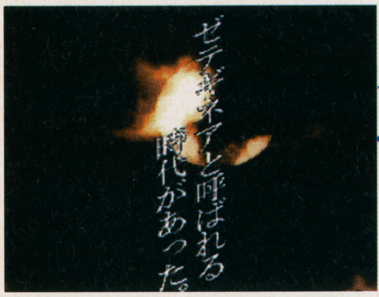
ユニットの素早さと装備品の重量で行動の順番が決まるウエイトターンシステムと、3Dで表現されて高さの概念がある戦闘フィールドが特徴的なシミュレーション。

今回、原作（SFC版）に忠実な移植になるというPS版に、何らかの仕様変更があるらしい。

PS版での変更点とは？　アートディンクの広報の永田さんが、その疑問に答えてくれたぞ。



➡画面の変更はなく、忠実な移植



⬆デモ画面は、そのままでも美しい

プレイしやすくなるのか!?

⬇ＰＳ版の変更点は、この戦闘フィールドのものだ

Tactics Ogre

Let Us Cling Together

タクティクス オウガ

すでにスーパーファミコンとサターンで発売された、この作品。プレイステーション版オリジナルの要素が分かったぞ。

シミュレーション　タクティクス オウガ

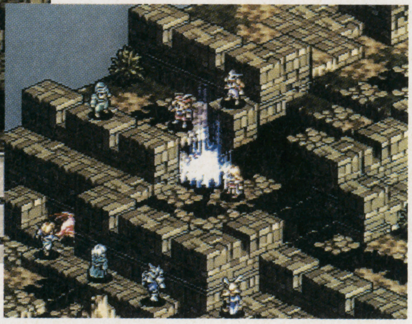
アートディンク

PS　3月21日発売予定
5800円
メモリーカード対応（2ブロック）

©Artdink／QUEST

PS緊急特報！ タクティクス オウガ 原作の完成度を高める仕様変更とは！

特殊能力の効果範囲を表示予定！



⇧⇨ショートカット機能のほか、テラーナイトなどの特殊能力の効果範囲が表示されるらしい。その画面は出てきていないがどうなるのか？

ショートカット機能の追加と変更がある！

他機種でもあったショートカット機能。プレイステーション版では、その内容の一部に変更がなされている。永田氏に話を聞くと「Lボタンショートカットで点滅するユニットは、スーパーファミコン版のHPとMP10％以下ではなく、サターン版と同じく30％以下になりました。また、敵のユニットを倒したときに落としていく、カードやアイテム袋のある位置が、すぐに分かるようなショートカットも新たに追加をしています。

また、今回追加したショートカット機能に、戦闘フィールド上のすべてのユニットが色分けされて表示されるものもあります。これは具体的に、『水』『大地』『炎』『風』の4つの属性に色分けされることになりますよ」という答えが返ってきた。

また、その他の追加機能については「ショートカット機能ではありませんが、○ボタンを使って確認可能なユニットのステータス表示について、ボスキャラの名前の横にボスということが分かる表示をつけました。

また、テラーナイトなどの周囲に影響を及ぼす特殊能力の効果範囲も、視覚的に分かるような表示を加えています」とのことだ。

⇦PS版では、かなり自由になるぞ

⇧戦闘中のセーブは中断が必要だったが

戦闘マップでも自由にセーブとロードが可能

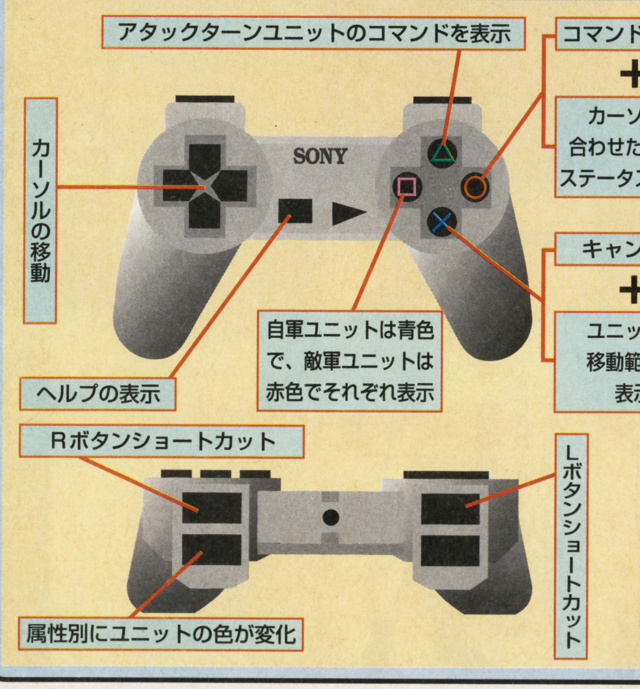
セーブ機能にも変更があるらしいが、具体的にどうなるのかを聞いてみると「スーパーファミコン版では、地域マップでのセーブデータと、戦闘フィールドでの『中断セーブデータ』とで、明確に区別していました。プレイステーション版では、その区別をなくします。

さらに、戦闘フィールドでできた『中断セーブ』の内容が変わっています。どのようになったかと言うと、戦闘フィールドで自由にセーブとロードができるようになりました。ただし、メモリーカードに1個しかセーブできません」との答えだった。

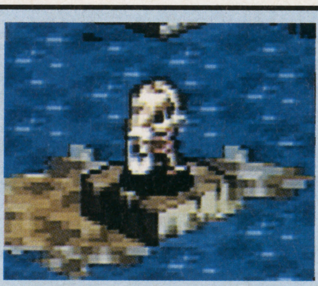
PS版のパッドの仕様が判明！

永田氏が話してくれたショートカット機能の操作は、左に示したパッドの図と下の表を参照してほしい。まだ移植の途中なので変わる可能性はあるが、現時点でのパッドの仕様はこのようになるらしいぞ。

また、この機能はオプションで機能を「ON」にすることが必要だ。



戦闘フィールドでのパッド仕様（1月10日暫定版）



⇧ここで紹介しているボタンの仕様は、戦闘フィールドだけのもの

Lボタンショートカット	
L1＋△	HP30%以下のユニットが点滅
L1＋□	MP30%以下のユニットが点滅
L1＋○	ATの速いユニット順に番号を表示
L1＋×	落ちているカードやアイテム袋を表示

Rボタンショートカット	
R1＋△	「水」の属性のユニットが点滅
R1＋□	「大地」の属性のユニットが点滅
R1＋○	「炎」の属性のユニットが点滅
R1＋×	「風」の属性のユニットが点滅
R2	属性別にユニットの色が変化

30数年の沈黙を破り、ラ號が動き出す！

「海底軍艦」は実写映画として今から30年ほど前に公開された。その作品が今回『新海底軍艦』となってサターンに復活する！

特報

新海底軍艦（しんかいていぐんかん）
鋼鉄の孤独

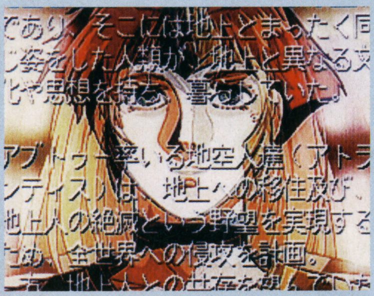
シミュレーション	新海底軍艦　鋼鉄の孤独
	アスキー
SS	2月28日発売予定 6800円 バックアップメモリー対応（81ブロック）

↓CGで描かれたラ號の勇姿。ムービーはマップ間のデモとして用意されている

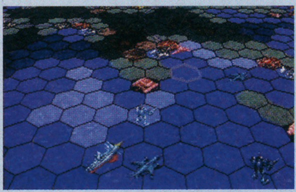
美麗なムービーで語られるラ號とアトランティスの戦い

20××年、地球の内側からやってきた「アトランティス」の巨大UFO軍の勢力に連合軍は脅かされていた。その勢力に対抗しうる力を持つ「ラ號」軍を指揮し、アトランティスを退けることが目的のシミュレーションだ。

マップをクリアすることで話は進んでいくが、オープニングやマップ間に挿入されたオリジナルムービーのおかげで、物語をより深く理解できるようになっている。



↑映画を思わせるムービーでの語り

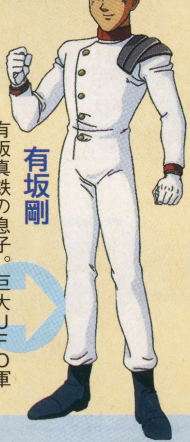


→ラ號はアトランティスとの戦いのため、世界を転々とすることに

『海底』主要キャラ

ここで紹介する「有坂剛」と「アネット」は、ラ號に搭載してあるユニットに自由に搭乗させられる。戦況によってはマップ上でアネットと剛の会話が見られるぞ。真鉄はラ號艦長なので他のユニットには搭乗できない。

ラ號・連合軍側



有坂剛
有坂真鉄の息子。巨大UFO軍との戦いの最中にラ號と出会う

アネット
アトランティス側の人間だったが、地上の侵略という考えに反対している

有坂真鉄
ラ號艦長。沈着冷静、判断力も確かで、乗組員から全幅の信頼を得ている

アトランティス側

アブドゥー
アネットとは双子の姉妹だが、今は裏切り者のアネットを憎んでいる

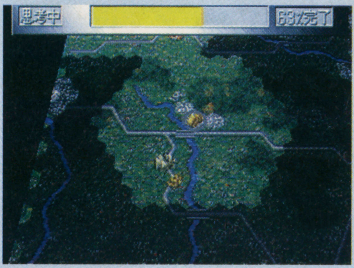
SS緊急特報！ 新海底軍艦 鋼鉄の孤独 緻密な戦闘システムに注目！

戦いの幅を大きく広げてくれるマップ&ユニットのシステム

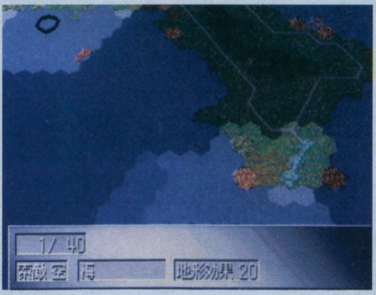
本作は架空の物語であるため、実際では考えられない性能を持ったユニットが登場する。プレイヤーが指揮するラ號ユニットのほとんどもそういったもの。そのためマップや攻撃方法など、いくつもの特徴的なシステムが見られる。

3つの勢力が争うターン制のバトル

ターン制の戦闘では、ラ號・アトランティス・連合軍の3勢力が鎬を削ることになる。とはいっても、ラ號と連合軍はアトランティスを敵としているため、実際の戦闘では2対1の戦いになる。連合軍の戦力はかなり低く、必ずしも有利とは言えないが…。



⇩コンピュータ側の思考時間はユニットと同じ色のバーで表示されている



⇧ハードモードのマップでは索敵が必要

超兵器と実在兵器が入り乱れる戦闘

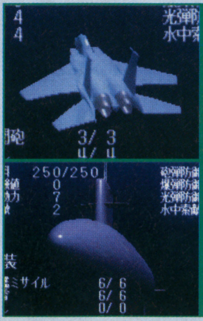
戦闘に登場するユニットは実在の兵器から、架空のものまでさまざま。ユニット同士の対決ではアニメーションで各ユニットの攻撃を表現してくれる。

ユニットは全70種類

ユニットの種類は最初のうちこそ少ないが、マップが進むにつれて、全部で70ものユニットが登場する。各ユニットには燃料や武器の使用の制限など、細かいステータスが設定されている。ラ號ユニットは武器の交換も可能だ。

ラ號ユニット

アトランティスユニット



連合軍ユニット

移動で攻撃先を選ぶ

プレイヤーの指揮するラ號ユニットは、ほとんどの兵器が空中・海中・海上（地上）の3階層の中から移動先を選ぶことができる。そのため潜水艦なら海中、航空機なら空中を狙うというように、敵のいる階層にあわせて移動し、攻撃することが可能なのだ。

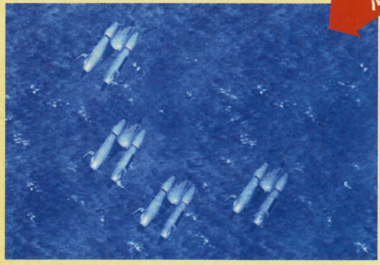
さらに、同一ヘックス内に3つのユニットが同時に存在できるため、1ヵ所に戦力を集中させて、一気に目標をたたくといった作戦もとれるぞ。

移動先を決定

空中

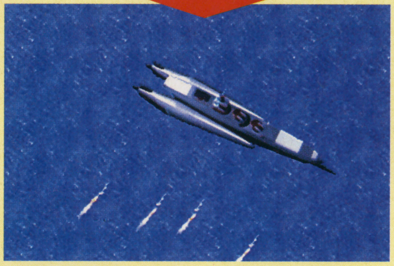
⇩空中の戦闘では小型レーザー砲やバルカン砲を使うことが多くなるだろう

海中



⇧海中にいる場合の攻撃はもっぱら魚雷。海中は敵にみつかりにくいというメリットも

海上（地上）



⇧海上にいる場合の攻撃は、空中にいる場合のものとさほど変わりはない

1ヵ所に戦力を集中させることも

⇦ヘックスは3階層にわかれている。そのため味方ユニットの重なりは可能

ラ號ユニットの強化

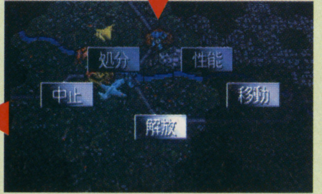
ラ號ユニットは、マップクリアで得た資金を使って、強化ができる。攻撃力、防御力、移動力、燃料の4つのステータスを3段階にアップすることができるぞ。

⇩ユニットを強化すると、増産するときにコストが高くなってしまう

隠しキャラで性能UP

各マップには隠しキャラが必ず1人いる。特定の都市を解放するなどで仲間になる彼らは、一般搭乗員では不可能な、搭乗ユニットの性能を上げる特性をもっているのだ。

都市を解放



⇧都市を丹念に解放していくと…

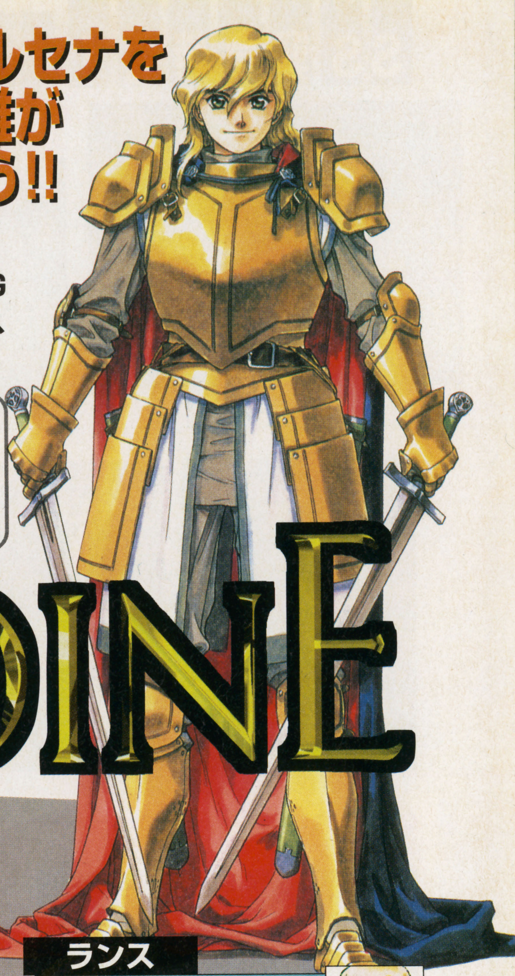
⇩味方になるキャラが出現

©ASCII／アストロビジョン／「海底軍艦」製作委員会

幻想の大陸フォルセナを舞台に6人の英雄が覇権を巡って戦う!!

本格派シミュレーションRPGの、6人のメインキャラと、2つのモードを解析する。

シミュレーション **ブリガンダイン幻想大陸戦記**
イースリースタッフ
PS 今春発売予定 5800円
メモリーカード対応（ブロック数未定）



BRIGANDINE

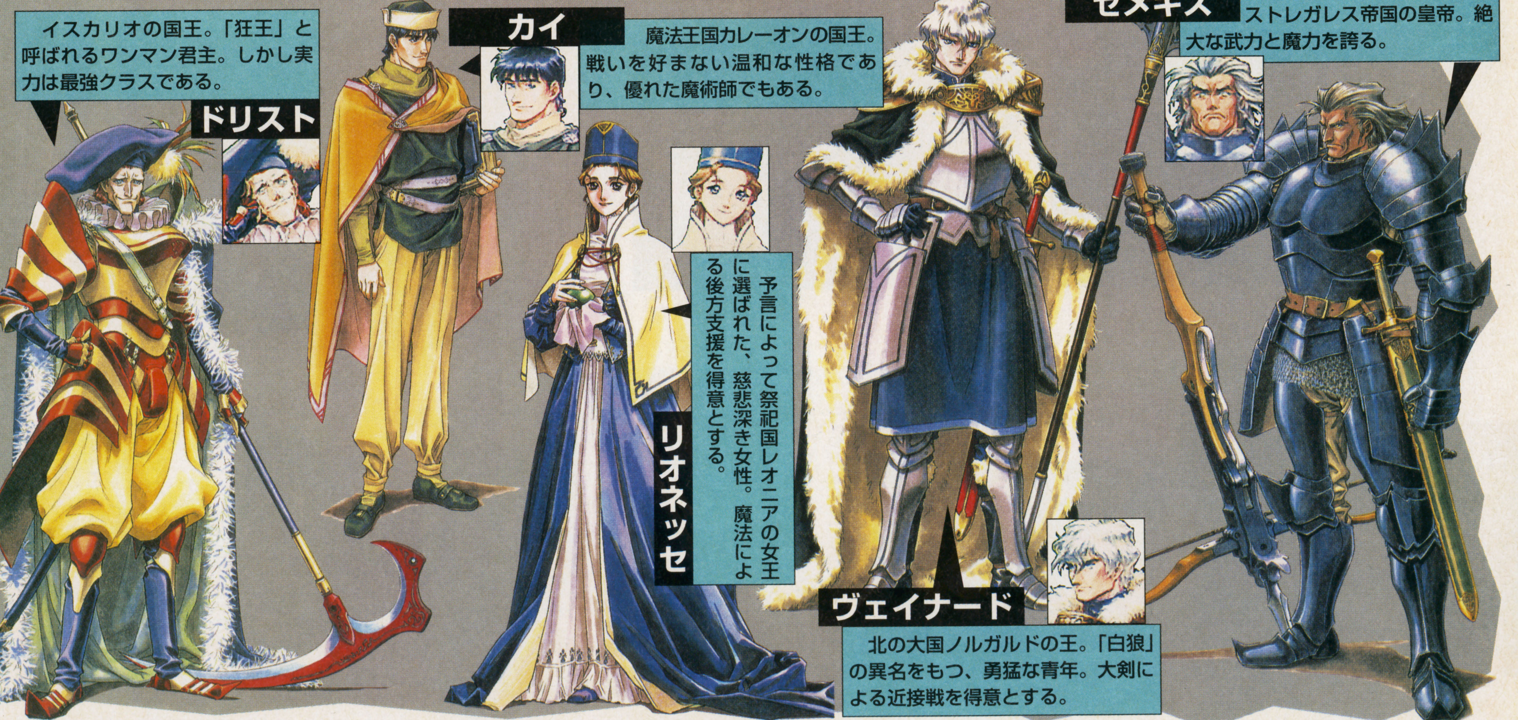
選んだ君主でストーリーは全く異なる

舞台は、アルメキア王国の崩壊によって戦乱の中にあるフォルセナ大陸。プレイヤーは、この大陸を分割する6人の君主の1人として大陸を統一するのが目的だ。

ともに覇道を歩む若き君主を選べ

君主のキャラは全部で6人、プレイヤーはこの中の5人のキャラから1人を選ぶことになる（ゼメキスは選べない）。選んだキャラによって、能力値や統治国などの初期設定が変わるだけでなく、大陸統一に至るまでのストーリーの流れがまったく変わってくる。

特定のキャラでしか見られないイベントも多数あり、また、2度目のプレイで前回プレイしたキャラの敵に回るなど、自由度の高い遊び方ができる。



ランス
滅亡したアルメキア王国の王子。勇気と優しさを持つ、純粋な少年。初期能力は低いが、成長率は高い。二刀流が得意。

ゼメキス
アルメキアを滅ぼした、エストレガレス帝国の皇帝。絶大な武力と魔力を誇る。

ドリスト
イスカリオの国王。「狂王」と呼ばれるワンマン君主。しかし実力は最強クラスである。

カイ
魔法王国カレーオンの国王。戦いを好まない温和な性格であり、優れた魔術師でもある。

リオネッセ
予言によって祭祀国レオニアの女王に選ばれた、慈悲深き女性。魔法による後方支援を得意とする。

ヴェイナード
北の大国ノルガルドの王。「白狼」の異名をもつ、勇猛な青年。大剣による近接戦を得意とする。

©イースリースタッフ

PS緊急特報！ ブリガンダイン 部隊編制と戦闘の実際

モンスターを召喚して部隊を作る

ゲーム進行において要となるのが、この戦略モード。1ヵ月単位のターン制で、ここで自国の軍隊の編制や強化をしたり、マップ上を移動する。特に重要なのがモンスターの召喚と部隊編制。これをしっかりとやらなければ、進撃もできないのだ。

戦略モード画面

①移動 自国の領内にある拠点の間を、部隊ごとに移動させることができる。敵は一ヵ所ではないので、そのときの状況にあわせて部隊を配置しなければならない。

②攻撃 攻撃目標を決定し、隣接する城や砦に攻め込むことができる。敵の拠点を占領して領土を広げれば、モンスターの召喚に必要な、「マナ」の最高値があがる。

③編制 召喚したモンスターを部隊ごとに編制する。ただし、必ず「ルーンの騎士」と呼ばれる指揮官を部隊に1人つけなければならない。

④クエスト 騎士を探索の旅に出せる。ただしその間は部隊の指揮を取らせることはできない。

⑤召喚 モンスターを召喚できるのは君主だけの能力。ただし無制限にできるわけではなく、召喚するには「マナ」というエネルギーが必要となる。

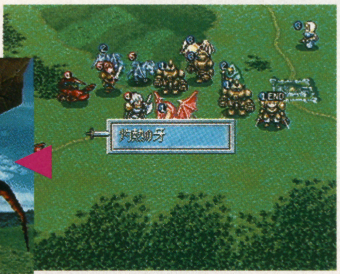
マップの遠景図。マップ全体はさらに広大で一部がこのように表示される。点在する拠点（城や砦）が街道によって結ばれ、拠点は国ごとに色分けされている。

結果で実力を示せ 戦術モードに出陣!!

敵国に攻め込んだ、あるいは攻め込まれた場合、この戦術モードに突入する。戦闘はターン制によるタクティカルコンバット。うかつにユニットを動かしていると、あっという間にやられてしまう。自分なりの戦法が必要なのだ。

➡炎の魔法「エクスフレイム」が炸裂。周囲の敵も焼き尽くす

⬇「灼熱の牙」でグリフォンを攻撃するサラマンダー



⬆攻撃する敵の隣に移動して、攻撃方法を選択する

●指揮範囲に注意

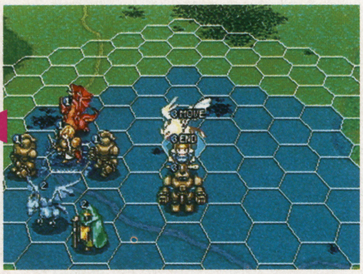
それぞれの部隊の指揮官には、指揮範囲というものが設定されている。これは指揮官のコントロール範囲を表すもので、モンスターは所属部隊の指揮範囲から出てしまうと能力が下がってしまう。逆に範囲内にいれば、実力以上の力を発揮できる。

また、戦闘中に指揮官が死亡してしまった場合、その部隊のモンスターたちは、統制を失って暴走してしまうのだ。

CHECK

戦闘において重要な存在となる「ルーンの騎士」とは、モンスターを統率するために必要な「統魔力」という特殊な能力を持った人間のこと。また、「ルーンの騎士」はさらに戦士や魔術師といった様々なクラスに分かれ、戦闘によって成長。レベルが上がれば、上位クラスにクラスチェンジできる。

⬆グリフォンが指揮範囲内に待機。指揮範囲内にいれば、戦闘になっても有利に戦うことができる



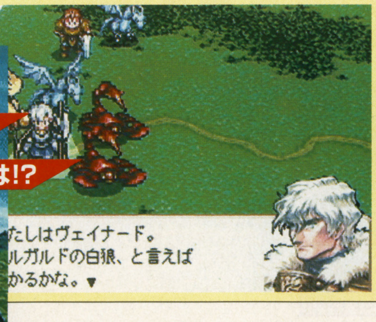
⬆グリフォンが移動開始。6角形の網目が移動可能範囲。青い部分が指揮範囲

EVENT 襲撃されるアルメキア

人と人がぶつかりあう戦場では、多くのドラマが生まれる。ここでは体験版に収録されたイベントを紹介。

ランスのいる新アルメキア王国が、大国ノルガルドの「白狼」ヴェイナードに襲撃される。ランスはわずかな軍勢を率いて応戦するが…。

⬇ヴェイナードの大剣カレドヴールフがランスを襲う。実力差は歴然!?



⬅⬆戦場で対峙するランスとヴェイナード。2人の戦いの決着は…

3Dシューティング、プレイステーション版画面初出し!!

特報

『ポピュラス』や『テーマパーク』を生んだブルフロッグが贈る3Dシューティング。初公開となるPS版画面とともに世界設定と、究極の目的である「マナ」の集め方について紹介しよう

Magic Carpet マジックカーペット

シューティング	マジックカーペット
	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
PS	2月14日発売予定 5800円
	メモリーカード対応（1ブロック）

⇧最初からある「火焔」の魔法。かなりの自然破壊を行える

⇩この赤い壺を取ることによって、新しい呪文を覚えていくことができる

不思議な力を秘めた「マナ」を取り戻すための旅が始まる

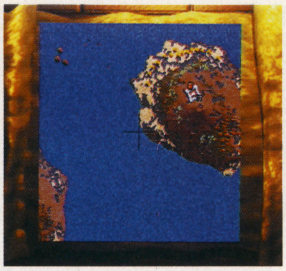
プレイヤーは魔法使いとなり、魔法のじゅうたんで360度自由に飛び回ることができる3Dシューティング。所々にいるモンスターを倒して「マナ」を集め、世界の均衡を取り戻すのが目的だ。

主人公は魔法使い

主人公は新米の魔法使い。従って、初めはヘボい魔法しか使えないが、ゲームを進めるうちに次々と強力な魔法を覚えていくぞ。

空中浮遊率100%

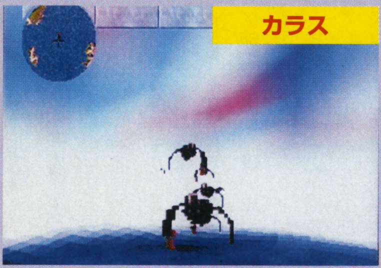
乗り物が魔法のじゅうたんということもあって、このゲームでは独特の浮遊感を味わうことができる。始めは気持ち悪い（?）が、慣れれば病み付きになるぞ。



⇧自分の位置をきちんと把握するため、こまめに地図をチェックせよ

グロいモンスターたち

この世界には、多くのモンスターが棲息している。とりあえず気味の悪いやつが多い。集団で行動してるものもいて、油断しすぎるとあっさり死亡なんてこともありうる。20種類以上ある魔法を状況に合わせてうまく使い分けるのだ。後半は敵も強くなるが、そのぶん強力な魔法も手に入るぞ。



⇧集団で行動していることが多いが、あんまり強くない。とりあえず数だけの敵

⇨要はいも虫。固い、痛い、気持ち悪いと3拍子そろってるが、動きは遅い

⇧要するにでっかい蜂。いっぱい出てくると即死させられることもある。要注意

⇦魔法のじゅうたんで自由に世界を飛び回る。この浮遊感がとてもいい感じ

©Bullfrog Productions,Ltd.

PS緊急特報！ マジックカーペット 初出し画面＆ゲームシステム

風船を使って「マナ」を集めて世界の均衡を取り戻そう

このゲームは、面ごとに決められた一定以上の「マナ」を集めることにより、そのステージをクリアできる。ここではその「マナ」の入手方法について、手順を追って詳しく紹介していく。

とりあえず築城

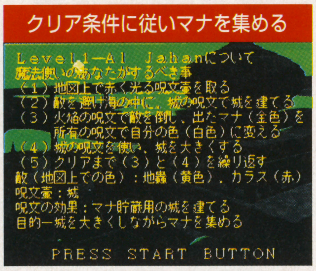
「マナ」を集めるには2つ必要なものがある。1つは出現した「マナ」を回収するもの、もう1つは入手した「マナ」を溜めておくものだ。その役割を果たすのが城であり、なくてはならないぞ。

⬅⬆城が貯蔵庫で風船が輸送機。風船は城から発進するので、城がないとクリアできません

マナを一定数以上集める

各面には、規定のノルマがあって、一定以上の「マナ」を集めればクリアとなる。先に進めば進むほど、その条件は厳しいものになっていくぞ。

⬆➡クリアするとその面での成績が表示される。目指せ、100%!



⬆初めにその面の進め方やヒントについてくわしく教えてくれる

敵を倒して集める

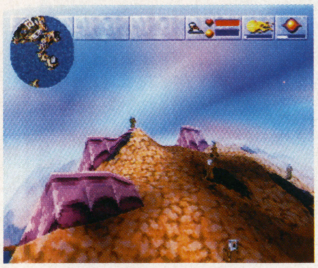
「マナ」の具体的な入手方法は2つある。その1つは最もノーマルなやり方で、モンスターたちを倒して得るというものだ。当然、強いモンスターほど多くの「マナ」を所有しているぞ。

⬆まずは、手頃なモンスターを倒す。すると「マナ」が出現する。それを、「所有の魔法」を使って自分の色にする。あとは風船にお任せ

住民から集める

もう1つのやり方は、住民から集めるというもの。住民はテントの中に「マナ」を集めて生活しているのでそれをいただくのだ。

⬇住民のテント発見。早速マナをいただきにかかることとしよう



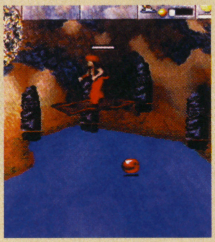
⬅「所有の呪文」で住民の「マナ」をゲット。いい感じだ

気分はちょっぴりダークネス

マナを横取り

この世界には、自分以外の魔法使いもいる。そこで、彼らにモンスターを倒させておき、用が済んだら倒して、「マナ」を奪うことも可能だ。うまく利用しよう。

⬇ライバルの魔法使いを発見。うまく誘導して敵を倒してもらおう



⬆「マナ」さえ手に入ればもう用はない。邪魔なので一気にかたを付けてしまえ

住民を攻撃する

住民に対し攻撃を仕掛けると、こちらにも攻撃を仕掛けてくるようになる。放って置くとやられるのでさくっと倒そう。本当は、攻撃しなきゃいいんだけど。

⬇平和に暮らす住民。ちょっと気晴らしに攻撃してみる。悪いことしたかな？

⬆住民たちの猛反撃。ほんの冗談のつもりだったのに。まあ、怒るのも当然か。許して

続報！ 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

ナコルルの旅立ちイベントと「魔街道」の秘密に迫る！

人気格闘ゲームのRPG化として期待の高まるこの作品。今回は、ナコルルが旅立つまでのストーリーを中心に、これまでにわかった最新情報を紹介する。

RPG	真説サムライスピリッツ　武士道烈伝
	SNK
NEO-GEO CD	3月28日発売予定 6800円 バックアップメモリー対応

大地の声を聴く巫女 ナコルル

カムイコタン出身の巫女。宝刀チチウシを武器に戦う

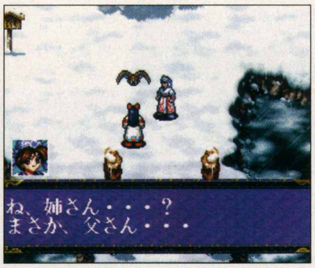
亡き父の最期の言葉に従って ナコルルは江戸を目指し旅出つ

『サムライスピリッツ』の世界観はそのままに、2つのシナリオが楽しめるRPG。「邪天降臨之章」では、プレイヤーが6人の中から選択した主人公が旅に出るまでのドラマが展開される。

今回は、父の遺言にしたがって旅立つことになる、ナコルルのストーリーを紹介しよう。

宝刀チチウシを守護するママハハが刀だけを持ってきた。父に何かあったのだろうか？

父のことを長老に相談してみる



なかなか戻らぬ父の身を案ずるナコルルと、妹のリムルル

妹を村に残し、旅立つナコルル

「柳生十兵衛をたずねろ…」

魔の要塞 出雲に出現

「妖花慟哭之章」では、世を魔界にしようとする羅将神ミヅキの要塞が登場。「邪銅鐸」という切り札を発射しようとしている。

ミヅキの造った要塞の入口を発見、早速突入する

魔人「阿号」が、邪銅鐸を発射するところ。主人公は阻止できるのか？

©SNK／フジテレビ／ASATSU／イラスト　しろー大野　※画面は開発中のものです。

真説サムライスピリッツ　武士道烈伝
世界をつなぐ巨大ダンジョン「魔街道」

青く不気味に光るホールに突入 魔街道で世界各地に移動する

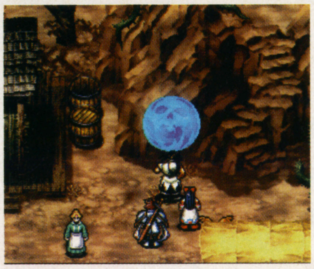
「妖花慟哭之章」は世界各地が舞台となっている。起点となる日本と世界各地の移動は、「魔街道」と呼ばれるワープホールを利用することになるぞ。あるイベントのあとに「魔街道」の入口が開き、そこを通ることで他の場所に移動することになるらしいのだ。

「魔街道」それは巨大なダンジョン

「魔街道」の内部は、巨大なダンジョンになっていて、次の目的地に行くには、これを攻略する必要がある。戦闘も多く、目的地に簡単につくことはできない。

さらに、魔街道は不思議な迷宮とつながっていることもあり、そこには罠（？）もあるらしい。

⇩この魔街道がどこに通じるかを表す



⇧青い球体が入口。ドクロの模様が不気味だ。この状態で中に入れる

⇨アリ地獄のようなトラップ。その向こうには宝箱が。さあ、どうする？

⇧なんとあの不知火幻庵が登場！

⇨魔街道の内部は複雑で、アイテムが隠されていることもある

「魔」の力の影響は世界中で見られる

復活した「魔」の力は強く、世界の各地で異変が起きている。行く先々で、魔物や、さまざまなイベントが主人公を今や遅しと待ち受けているのだ。

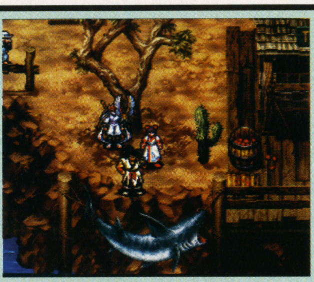
●サンフランシスコ

ここにも魔物が出没して、主人公たちに魔物を退治して欲しいという依頼がくるのだ。

また、「いばらの道」と呼ばれる迷路も存在している。そこには宝箱も置かれているらしいぞ。

⇧こんなところに宝箱があるぞ

⇩魔物退治を依頼される主人公たち。協力してあげるのが当然でしょう



⇧この鮫は、ガルフォードステージの背景として登場しています

●北京

ここでは、王虎が登場する。さらには彼の双子の兄、王竜まで登場する。家族も登場して何やら大騒ぎになりそうな予感が…

⇧王虎はこの街の住民に慕われている

●グリーンヘル

チャムチャムの故郷。ここでも奇怪な事件が頻発しているうえ、魔物も出現しており、魔物退治を依頼されることになる。

⇧この山は「ハレハレ山」。海外の街の外にもフィールドマップがある

⇨奇妙な事件に巻き込まれる主人公

●パリ

ベルサイユ宮殿が登場するが、ここにも魔の力が及んでいる。

中では華やかなダンスパーティが催されているが、裏では大変なことが起きようとしている。

⇧華やかなパーティ会場に魔の影が…

⇩かの有名な「ベルサイユ宮殿」に入っていく主人公たち

陰謀うずまくカリオストロ ルパンとともにクラリスを守れ!!

ルパン三世 カリオストロの城 ―再会―

アドベンチャー ルパン三世 カリオストロの城 ―再会―
アスミック
PS 1月10日発売予定
6800円
メモリーカード対応（1～5ブロック）

平和になったカリオストロ。しかし新たな陰謀が街を覆っていた。今回の攻略はクラリスを守るため、最短クリアへのフローチャートを一挙公開!!

完全攻略!

Lupin the 3rd 平和な城下町 観光しながらイベント攻略

カリオストロに観光にやってきたプレイヤー。序盤は城に入ることもできず城下町を散策するだけだが、次第にこの平和なカリオストロを揺るがす陰謀に巻き込まれていくこととなる。

君はその中でルパンたちと行動を共にすることになる。

左のフローチャートはその陰謀を打ち破る道しるべになるもの。これを使いながら謎を解き進み、カリオストロの亡霊を葬り去るのだ!!

最短クリアへのフローチャート

1. **噴水広場** 前-城、右-レストラン 左-宿、後-港・バーチャル館
2. **レストラン** 飲んでいる客から財布をなくした話を聞く
3. **宿屋** 203号室で財布を見つける
4. **レストラン** 財布と引き替えにバーチャル館券を入手
5. **バーチャル館** チケットを渡し、バーチャルマシンの中へ
6. **レストラン** 現実世界ではいなかった男から話を聞く
7. **城門** 守衛と話すと銭形が登場。大司教も出てきたところで爆弾テロ

8へ

1～4 財布を探せ!!

レストランに入ると、やけ酒を飲んでいる男がいる。話を聞いてみると全財産が入った財布を落としたらしい。宿屋で落としたという話を聞き、宿屋へ向かおう。

ルパンたちが泊まった部屋を調べてみると、電気スタンドの下に財布を発見。届けるとお礼にバーチャル館チケットがもらえる。

⇧部屋に入るといきなり財布が目に入る。気づかない宿屋の主人ってば…

⇧やけ酒の男。バーチャル館チケットをもっている

5～7 バーチャルマシン

バーチャル館でチケットを渡すと、バーチャルゲームがプレイできる。マシン内では、現実世界そっくりな城下町が現れるのだが、どこか様子が変。どうやらルパンが爆弾テロ予告を出したらしい。

オマケに銭形まで現れ、ルパンがクラリスの指輪を盗んだことを話してくる。

⇧衛士に話しかけると、銭形と大司教が登場。そこに爆発音が…

⇧現実世界にはいなかった男。妙にルパンのことに詳しいのだが…

POINT 金貨を集めてアイテムを手に入れよう!!

このゲームではいろいろな所にクラリス金貨が隠されている。なかにはエラー金貨と呼ばれる失敗作もあり、それぞれ引換所でグッズに交換してもらえる。クリアには直接関係ないが、ファンなら全部集めろ!!

⇧クラリス金貨をここに持ってくると映画のブロマイドと交換してもらえる

⇧エラー金貨はここでレアもののクラリスグッズと交換してもらえる

⇧タンスや机、出窓、噴水などいろいろな所に金貨は隠されている

©モンキーパンチ／TMS／NTV／アスミック／東北新社

PS徹底攻略！ ルパン三世 カリオストロの城－再会－
フローチャート付きパーフェクトガイド

Lupin the 3rd

マシン故障!? 夜の城下町をぬけて城へ

爆発と同時にノイズが入り、現実世界に引き戻される。現実世界でも爆弾テロがあったらしい。あたりはいつの間にか暗くなっていて、噴水が爆破されている。

ここから先は前ぶれもなくゲームオーバーになることがあるのでセーブはこまめにやっておけ。

8	バーチャル館	外に出ると暗くなっている。噴水が爆破されている
9	宿屋	銀の指輪を渡される。戦闘イベント。閃光弾を使って逃げる
10	レストラン	指輪のことを教えられる。バーチャルの世界にいた男と話
11	港	チケットを渡して高速艇に乗り、大公邸に
12	大公邸	ルパンに会い、手紙をクラリスに届けるよう依頼される
13	給水塔	地下水道を使って城内へ侵入。キー入力で扉を開ける
14	中庭	赤外線感知装置のため、一歩も進めず引き返す
15	給水塔	ロケットワイヤーにライターで火を付け、城の中心部へ
16	中庭	次元と五右衛門に会い、赤外線グラスをもらう。扉の中へ

17(P44)へ

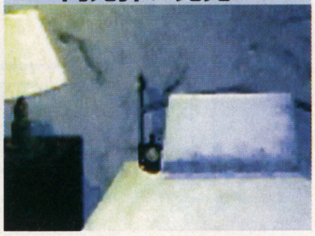
8~9 宿屋の襲撃

状況がよくつかめないまま宿屋の部屋に入ると、ジョドーの使いを名のる者から銀の指輪を渡される。その直後、主人に違う部屋に案内されたことを聞かされ、正しい部屋に移される。

その後で枕の横の閃光弾を取って天窓を眺めていると、映画でルパンたちを襲った影が飛び込んでくる。何度倒してもきりがないので、閃光弾を使って逃げろ!!

影とは一度戦ったら、すぐに閃光弾を使って逃げろ

閃光弾、発見!!



結構、見つけにくい閃光弾。枕の横にさりげなく置かれている

10~11 大公邸へ

宿屋から逃げた後はレストランへ。指輪を眺めていると、ウェイトレスがクラリスのものだということを教えてくれる。

ここではさらに、バーチャル世界にもいた怪しい男が、マシンを使った者が記憶喪失になっていることを話してくれる。

その後でプレイヤーは記憶を取り戻すために大公邸に行くよう指示され、高速艇チケットを渡される。この男の正体は？

記憶喪失!?

プレイ中の妙な違和感はプレイヤーが記憶を失っているためだった？

見覚えのある指輪だと思っていたら、やはりクラリスのものだった

POINT 戦闘に勝利するために

適当に戦っているだけではこのゲームの戦闘ではまず勝てない。

敵には必ず攻撃する前に事前動作があるので、ワンテンポおいてから左か右に避ければダメージを受けない。その後に反撃すれば、敵はガードできず、ノーダメージで勝つことも可能だ。

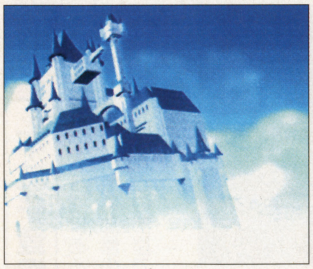
敵の攻撃を見切れ!!

影の場合は目が光った後に攻撃してくる。その一瞬を見逃すな!!

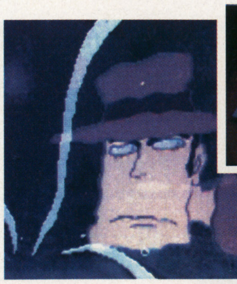
12 ルパンからの依頼

大公邸につくとルパンが現れ、プレイヤーがルパンシンジゲートの一員であることを聞かされる。それと同時にクラリスに手紙を届けることを依頼される（ここで断り続けるとゲームオーバーになってしまうので注意）。この依頼は記憶をなくしたことに無関係ではないらしい。

依頼を受けると複数のアイテムを渡され、映画の通り地下水道を通って城内へ侵入していく。



ディスクチェンジ画面。天空に浮かぶポリゴンのカリオストロ城



ルパンといえば銭形。映画と同じ登場の仕方をしてくれる

ルパン登場!! クラリスを守るためにカリオストロに来ている

13~16 次元と五右衛門

城内に侵入後、扉の鍵をメロディに従って開けて（左記のコードを入力）進んでいくと、中庭がレーザーのため通れなくなっている。

ここではルパンにもらったロケットワイヤーとライターを使って、レーザーの上を越えていこう。

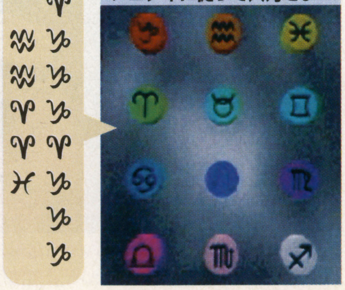
途中で次元と五右衛門に会い、扉を斬鉄剣で斬ってもらう。扉をぬけるといよいよ城の中心部へ。

次元、五右衛門登場!!

次元、五右衛門登場。残るルパンファミリーは不二子ちゃんのみ

なぜか気になる怪しいしげみ。他を全部回ってから来ると…

メロディに従って入力せよ!!



Lupin the 3rd

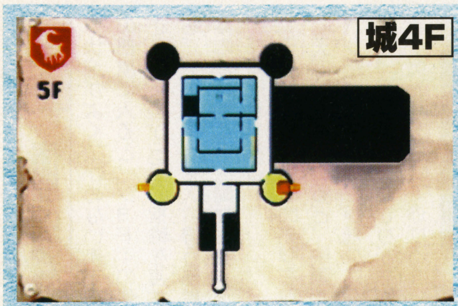
城内侵入からグスタフの部屋までを攻略

給水塔からカリオストロ城内に侵入したプレイヤー。物語もいよいよ中盤だ。ここでは、図書室の隠し扉や倉庫の鍵の入手方法、ジョドーの執務室にある6階倉庫メモの取得方法について、解説していく。

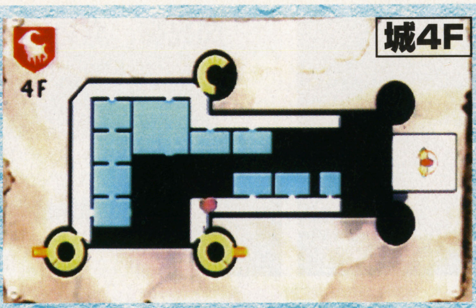
17	城3階	4階にある図書室をめざす
18	4階・図書室	図書室の本を使い隠し扉を出現させる
19	3階・大広間	クラリスの部屋をめざす
20	3階・クラリスの部屋	ルパンから預かった手紙を渡す
21	3階・控え室	不二子と会う
22	3階・ジョドーの執務室	部屋をすみずみまで調べる
23	3階・控え室	再び不二子と会い、グスタフの部屋をめざす
24	4階・図書室	ルパンに会い、銭形の衣装をもらう
25	4階・グスタフの部屋	ジョドーの衣装を着て倉庫の鍵をもらう

26へ

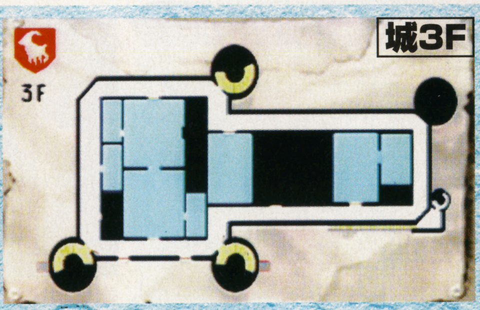
カリオストロ城マップ



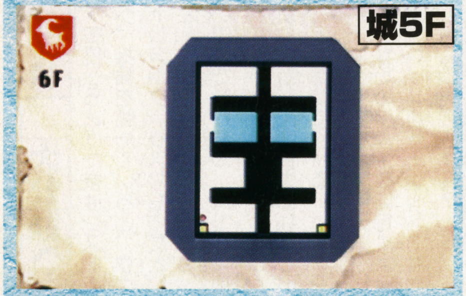
↑ゲームクリアの鍵を握る城5階。超重要だぞ



↑図書室の隠し扉からでも城3階に行くことができる



↑重要な部屋がたくさんあるカリオストロ城3階



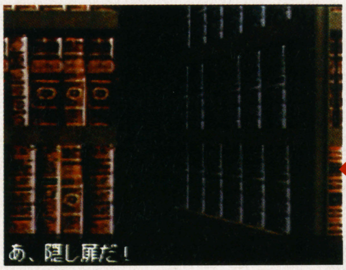
↑カリオストロ城最上階。しかし、特に何もないのだ

18 隠し扉

図書室で、カーソルが虫眼鏡に変化する場所を調べ、本を入手する。そして、左を向き本棚の隙間を調べる。ここで、図書室の本を使用すると隠し扉が出現する。

↓次に、先程入手した本をこの本棚の隙間に入れろ

↑まずは、本棚を調べ、図書室の本をゲットする



↑そして、隠し扉が出現。ここから3階に降りて、クラリスの部屋をめざせ

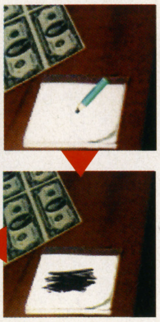
21 不二子登場

カリオストロ城3階にある大広間。その大広間にある部屋の1つに控え室がある。この部屋で不二子ちゃんと会える。

↑カーテンのもぞもぞ動いてる部分を調べると、不二子が登場

22 6階倉庫メモ

ジョドーの執務室ではジョドー写真とゴート札、鉛筆、6階倉庫メモ、ジョドーの衣装を入手できる。これらがないと、部屋から出られないぞ。


←鉛筆を入手し、机の上にある白いメモ帳で使うと…

6階倉庫メモGET!!

↑文字が浮かび上がるのだ

24 変装

再び4階の図書室に行くと、銭形に変装したルパンに会うことができる。しかも、銭形の衣装というアイテムがもらえるのだ。

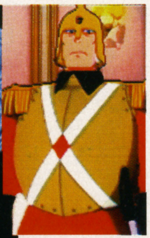
↑銭形のとっつぁんが登場だ

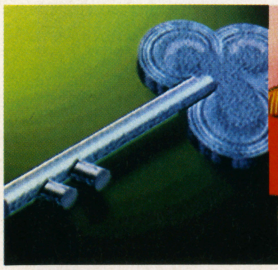
↑でも、正体はルパンだから大安心

↑ルパンから銭形の衣装をもらった。いったいどこで使うのだろうか?

25~26 倉庫の鍵

ジョドーの衣装を使いグスタフの部屋に突入する。すると、グスタフが倉庫の鍵をくれるのだ。これで倉庫室に行ける。

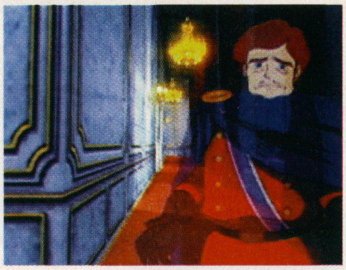

↑コイツがグスタフ。何か怖そうだぞ


↑倉庫の鍵は名前のとおり倉庫室を開ける鍵なのだ

Lupin the 3rd

ラスト直前の王家専用倉庫まで徹底解説

ついに、最終地点へ到着。倉庫の鍵を入手してから、クライマックス直前までをここでは解説しよう。伯爵の部屋ですべきことや、王家専用倉庫の出現方法、取ってはいけないアイテムなど詳しくは以下を読んでもらいたい。



ゲーム後半に城5階に行くと出現する、カリオストロ伯爵の亡霊だ

26 6階・倉庫室
何も手がかりはつかめない
→
27 3階・ジョドーの執務室
ジョドーとの戦闘がある
→
28 3階・控え室
不二子と会う
→
29 5階・伯爵の部屋
レコードとレコードプレイヤーを入手する
→
30 5階・謎の部屋
レコードを使い、王家専用倉庫を出現させる
→
31 5階・王家専用倉庫
賢者の石の記録を入手する

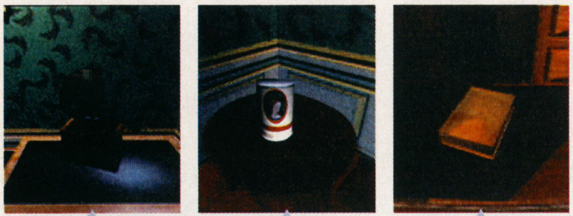
27 戦闘

ジョドーの執務室の前でジョドーの衣装を使えば中に入ることができる。ジョドーとの会話の後、いきなり戦闘が始まるが、落ち着いて対処しよう。戦闘が苦手な人はクラリスの所に行くという選択肢もあるのでそちらを選ぼう。

カゲとの戦闘と操作方法などは同じだが、ジョドーの方が断然強い

29 伯爵の部屋

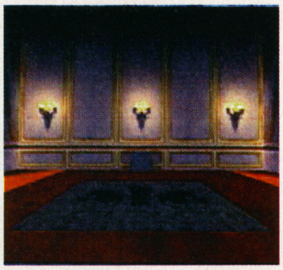
今は亡きカリオストロ伯爵の部屋では、伯爵の亡霊が幾度となく出現する。しかし、それらに気をとられずに、左で紹介するアイテムをかならず入手しろ。



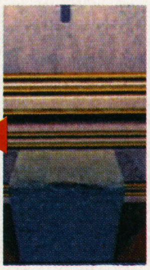
レコード、レコードプレイヤー、伯爵の日記の3つのアイテムを入手しなければ部屋から出られないのだ。

30~31 王家専用倉庫出現

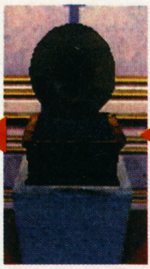
謎の部屋の中にある怪しい台の上にレコードプレイヤーを置く。次にレコードプレイヤーにレコードをセットすれば王家専用倉庫が出現するのだ。



これが、謎の部屋だ。画面奥に見える怪しい台の方に進め

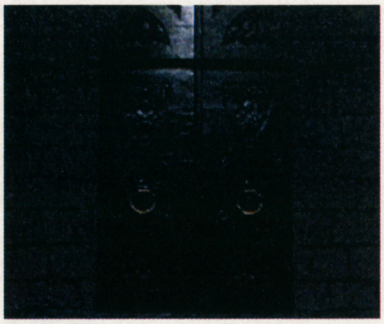


台の上に何も置かれていないので



レコードプレイヤーを置け

次に、レコードをセット



とうとう姿を現した王家専用倉庫

31 賢者の石の記録

王家専用倉庫に侵入すると、たくさんの財宝が眠っていた。しかし、本当に必要な宝物は賢者の石の記録だけだ。入手すれば、ルパンが仲間になるぞ。

王家専用倉庫の内部。不二子ちゃんの後ろには、たくさんの財宝があるぞ

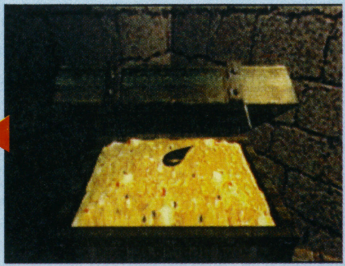
この本こそ探し求めていた賢者の石の記録。慌てずにゲットしよう

ついに、賢者の石の記録を入手した

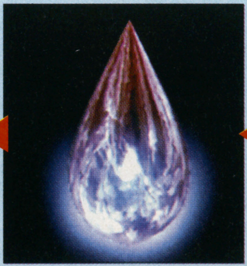
賢者の石の記録をゲットしたわけだが、真の目的はこれじゃないのだ

POINT 宝を欲張るな！

王家専用倉庫には取ってはいけない宝物が存在する。その名も呪いの宝石というアイテムなのだ。入手しちゃうとその場でゲームオーバーになるので要注意。最初は警告があるので、普通にプレイすれば間違って入手することはないから、安心だが…。



この画面中央の黒い物体は調べてはいけない。ただし、1回なら可



呪いの宝石だ。この時点でゲームオーバー確定

痛恨のゲームオーバー画面。みんなは、こんなふうにならないようにね

シミュラマシリーズ

新スーパーロボット大戦

最終攻略！

隠し要素をすべて公開！！

いよいよ最終回を迎える『新～』攻略。隠し要素もすべて露出して、君の戦いをお助けする。

シミュレーション 新スーパーロボット大戦
バンプレスト
PS 発売中 6800円
メモリーカード対応（3～15ブロック）

NEO SUPER ROBOT WARS

普通にやったら絶対見逃す 隠しユニット&武器の入手方法

ソフトが発売されてから約2週間が経つが、もうクリアはしただろうか？　攻略も最終回となる今回は、リプレイに役立つ「隠し要素」の大特集をお届けしていく。まずは、見逃しやすい強力な武器やユニットの入手法だ。

●ゴーガンソード強化型

地上編第25話「死鬼隊の復讐」でライディーンをマップ左上の端から数えて右に10、下に13の位置に待機させると、ちょっぴり強いゴーガンソードが手に入る。なにかとENを消費するライディーン待望の使用無制限武器だ。これで少しは活躍の機会も増える…か？

25BでX10，Y13の位置に！

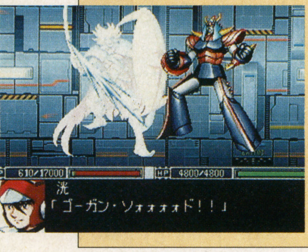
13，09にあるゴッドボイスを取るついでにいただくのが一番

CHECK!

気になる威力は？

通常のゴーガンソードの攻撃力は無改造で1050。この強化型はその約1・5倍、1600の攻撃力を持っている。改造も引き継がれるので安心して使おう。

実際はあんまり使う機会がないのも事実なんだけど



●レイズナーMkⅡ

地上編第25話「死鬼隊の復讐」で、V-MAX使用可能イベント（大空魔竜が死鬼隊に攻撃される）を起こさずに第33話まで進めると、エイジがレイズナーMkⅡに乗って登場する。イベントを起こした状態で手に入る強化型レイズナーよりも若干強く、飛行形態に変形もできるスグレモノだ。

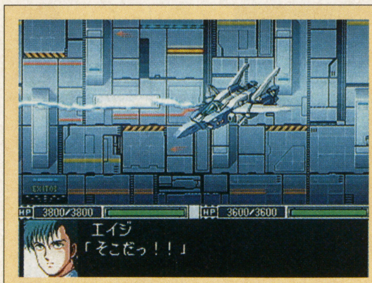
第25話でV-MAXイベントを起こさない

大空魔竜を後ろに下げてとにかく死鬼隊をまっ先に倒すのだ

CHECK!

気になる能力は？

HPから運動性、はたまたV-MAX）までどれをとっても強化型レイズナーよりちょっとだけ強い。ただ、コレを取ろうとした場合、第25話以降V-MAXなしで戦っていかなければならないのがツライ。



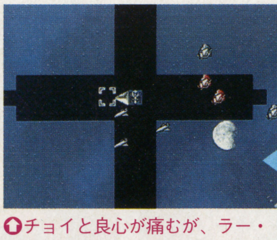
ちなみに、TVシリーズには出てきてません

●V2バスターガンダム

宇宙編第21話「ムーン・ガーディアン」で護衛する3隻の輸送船のうち、1隻を落とした状態でクリアすると、第25話終了時にV2バスターガンダムが手に入る。能力的には、3隻を守って手に入るV2アサルト～と変わらない。

21Aで輸送艦を1隻落とす

輸送船は多少HPがあるので2～3回敵SPTの攻撃を受けないと沈まない。また、2隻撃墜されるとゲームオーバーなので注意するべし

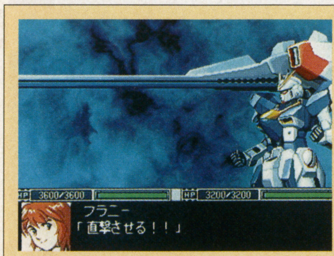


チョイと良心が痛むが、ラー・カイラムのマップ兵器で強引に撃墜するのでもOK。背に腹は代えられないってやつですよね？

CHECK!

気になる馬力は？

なんといっても射程8のロングレンジキャノンが最高。マップ兵器こそないけれど、Iフィールドもキチンと装備されているのでV2アサルト～より使える!!



結果的にはV2アサルトバスターになるからどっちでも変わらない（笑）

©葦プロ／サンライズ・NTV／創通エージェンシー・サンライズ／創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日／ダイナミック企画／東映／東北新社／フジテレビ・東映動画／BANPRESTO

キャラ&ユニットの準備はバッチリか？
隠しシナリオを攻略開始!!

続いては最終攻略の名にふさわしい隠しシナリオの攻略だ。

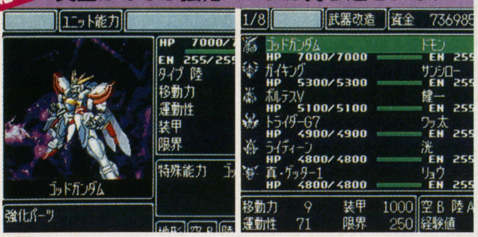
いまさら言うまでもないが、この隠しシナリオへは地上編と宇宙編の両方をクリアして初めて行くことができる。敵も味方も総出演の、いわばボーナスステージだ。

さてこの隠しシナリオ、全部で3面構成になっている。1面と2面をクリアした者だけが最後の3面に出撃可能なのだ。今回はその出撃させるべきユニットなども解説しながら攻略していく。

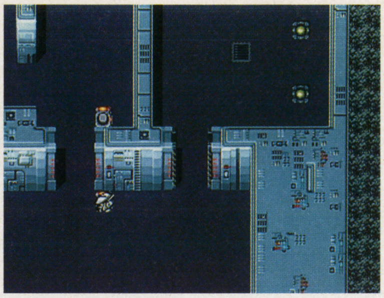
●やっておくべきこと

隠しシナリオに出撃できるのは最大で33名。2回行動ができればどんなユニットでもさほど問題はないのだが、「これだけはやっておきたい」ポイントを左にまとめてみた。事前に確認してほしい。最後に補足になるが、ユニットの限界反応が130を下回っている場合、いくら技能があっても2回行動はできないことに注意!!

注意!! 資金はあるが強化パーツは持ち越されない

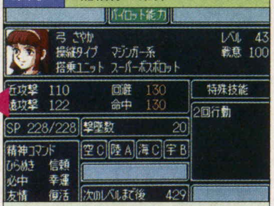


⇧地上編と宇宙編をクリアした時点の合計した資金が手に入るが、強化パーツはすべてなくなってしまう



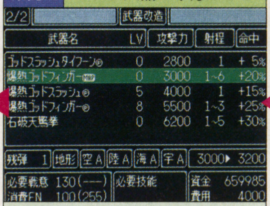
⇧スイッチで扉を開けながら進んでいく

確認1 補給線は確保できているか



戦艦が出撃できないので補給は超重要。2回行動できるキャラを補給ユニットに乗せておくように

確認2 マップ兵器は十分あるか



いまさら経験値や資金は関係ないので敵はまとめて落とす!! ダンクーガやGガンダムは持っているか？

確認3 ありったけの金でユニット改造

スーパー系は武器を、リアル系は運動性を強化しておく。そのほかの改造ははっきり言って金の無駄!

問題ないなら 攻略へGO!

第36話① 狂気のカブロック1

出撃	15機

ブロック1に出現する敵はすべてMS系。すなわちビーム攻撃が主体なのだが、かなりの改造が施されているためビームコートで防ぐのは防御でもしない限りまず不可能。少々HPの低いスーパー系の敵と割り切ってしまうことが先決だ。

出撃するメンバーの選抜だが、運動性を7段階まで改造したν&V2ガンダムに乗せたアムロとウッソがいれば他は誰でもOK。集中をかけた彼らなら敵からの攻撃はまず100%回避できるので、HPの高い低いに関係なくすべて任せてしまって問題ないだろう。当たり前のことだが、彼らの消耗は激しいので補給はこまめに。

出現敵ユニット

初期配置

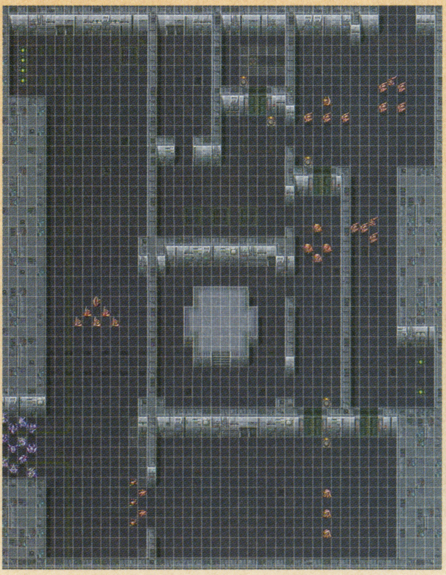
リグ・コンティオ
(クロノクル LV45 HP38000)
ゴトラタン(ルペ LV43 HP32000)
ゴトラタン(ゴッドワルド LV37 HP32000)
ブルッケング(KM)
(ブロッホ LV43 HP4800)
ゲドラフ(ゴズ=バール LV43 HP4500)
ゲドラフ(ガリー LV43 HP4500)
ゲドラフ(ワタリー LV43 4500)
ガリクソン(イク LV44 HP3800)
ガリクソン(レンダ LV HP3800)
リグシャッコー
(キスハール LV43 HP3700)
リグシャッコー(カリンガ LV43 HP3700)
リグシャッコー
(ゾンビ兵 LV42 HP4600)×8
トムリアット
(ピピニーデン LV45 HP3400)
トムリアット(ゾンビ兵 LV42 HP3400)×3
ガルグイユ(MS)
(ゾンビ兵 LV43 HP3300)×3
戦闘バイク(ゾンビ兵 LV42 HP3200)×3

シナリオの流れ

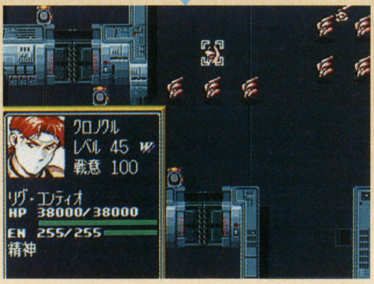
戦艦は出撃できない
▼
生存者全員が出口に到達するとクリア

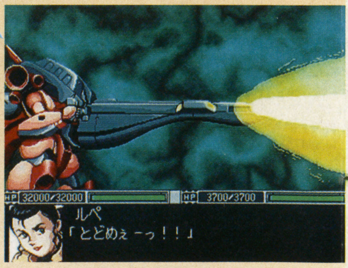
HPと残弾を補給

以前にも登場したEN回復のように、隠しシナリオにはHPや残弾を補給するコンテナがある。



クロノクルとルペにまァ、注意…





⇦⇧HPの高いMSに乗る相手にはSRXを投入するのが得策だ

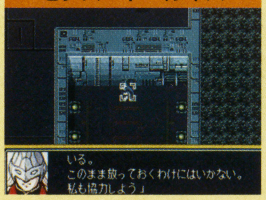
得 隠し面の隠しキャラ

ブロック2には、あるキャラがある地点に到達すると出現する仲間が存在する。その対象となるのは健一、ドモン、ヒイロ、エイジの4名。隠しキャラを仲間にしたいなら必ずブロック2に出撃させるように。

ジュリア＋ブラッディカイザル

⇧エイジを36,03と46,04を結んだ四角形の空間内に配置すると

ゼクス＋トールギス

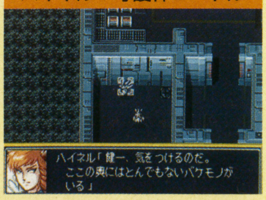


⇧ヒイロを38,24と46,04を結んだ四角形の空間内に配置しよう

シュバルツ＋ガンダムシュピーゲル

⇧ドモンを30,48と37,54を結んだ四角形の空間内に配置せよ

ハイネル＋守護神ゴードル



⇧健一を01,10と06,15を結んだ四角形の空間内に配置すること

※文中、PPは自軍フェイズを、EPは敵フェイズを示します（例：3PP=3ターンめ自軍フェイズ）。

第36話② 狂気の力ブロック2

出撃	15機

ブロック2に登場するのはスーパー系の敵とSPT。HPもブロック1に比べて高いのでこちらもスーパーロボットを優先的に出撃させよう。また、前述の通りこのブロックには隠しキャラが存在するので健一たちも出撃させておくといいだろう。

こちらの攻略のポイントはなんといってもマップ兵器。スタート地点付近に存在するカルラたちはさておき、その後続部隊はいずれもが壁に沿って一列に並びやすい。補給しながら射程の長いWガンダムなどでまとめて倒していこう。

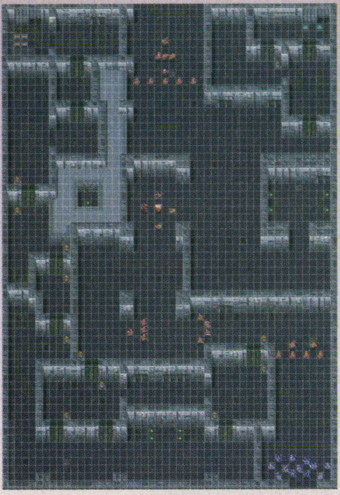
⇧エイジとゲイルが戦闘に入るとイベントが

出現敵ユニット

初期配置	ゲンガオゾ（ファラ LV45 HP40000） リグ・コンティオ（タシロ LV45 HP38000） ザカール（ル=カイン LV45 HP31000） 巨大シャーキン（シャーキン LV45 HP17000） ガッシュラン（マンジェロ LV44 HP12000） エルダール（ボーン LV44 HP10000） ダンコフ（ゲティ LV44 HP10000） 暗黒怪獣ムーンコンドル （ゾンビ兵 LV43 HP10100） 暗黒怪獣デビルジャガー （ゾンビ兵 LV43 HP6900） 暗黒怪獣サソリンガー（ゾンビ兵 LV43 HP6800） 暗黒怪獣カブトンガー（ゾンビ兵 LV43 HP6500） グライムカイザル（ゲイル LV43 HP4500） ディマージュ（カルラ LV43 HP4300） ディマージュ（ギウラ LV43 HP4300） リグシャッコー（ゾンビ兵 LV42 HP4000）×3 ガルグイユ（MS）（ゾンビ兵 LV42 HP4000）×3 ブレイバー（ゾンビ兵 LV43 HP2400）×5 ブレイバー（ゾンビ兵 LV42 HP2400）×4

シナリオの流れ

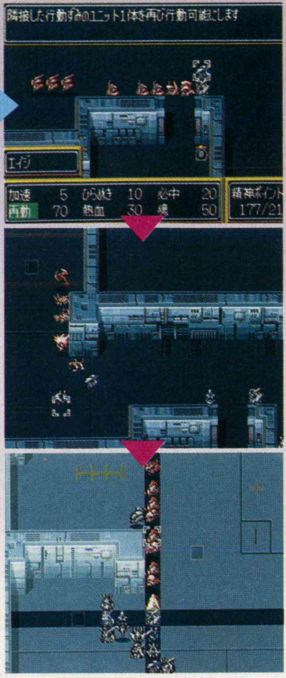
戦艦は出撃できない
▼
20PP　味方援軍3機（任意選択）①の地点に登場
▼
生存全員が出口まで到達するとクリア



20ターン目までねばれ!!

20PPになると味方の増援が出現。任意で3機を選んで出撃させることができる。特に出すようなユニットはないが、精神コマンド「補給」や「激励」、「復活」を使えるメンバーがいるなら出しておこう。

マップ兵器のチャンス!!



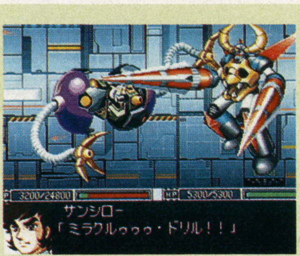
⇨エイジや一平の「再動」を活用して、マップ兵器を発射!! 忘れずに補給していけばクリアは相当ラクチンだ

第36話③ 狂気の力ブロック3

出撃	15機

このブロックに出撃できるのはブロック1と2どちらかをクリアしてきたユニットの中から15機。主力中の主力を選抜することになると思うが、そこで注意してほしいのがRシリーズに乗る3名。前のブロックをSRXに合体したままクリアしてしまうと、そのまま出撃することになり、初めの3ターンしか活躍できないという場合もありうる。忘れずに分離してからクリアするように。

1PPは「激励」を使って味方の戦意を向上させ、そのまま待機。同EPで敵を引き寄せて2PPで一気に攻撃するのだが、まず倒さなければならないのがグランドガンダム。生存する限り延々と増援を呼び出すので一番に片づけろ。



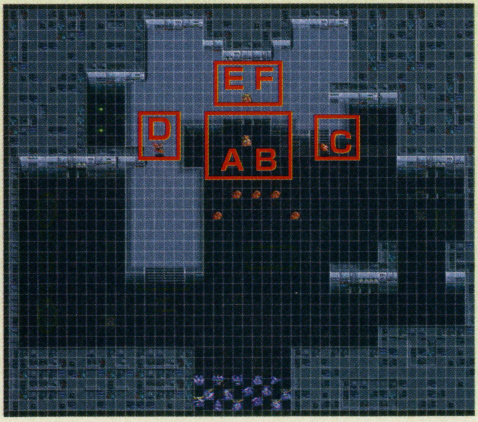
⇨ヘブンズソードとウォルターガンダムは結局2回ずつ倒すことになる

出現敵ユニット

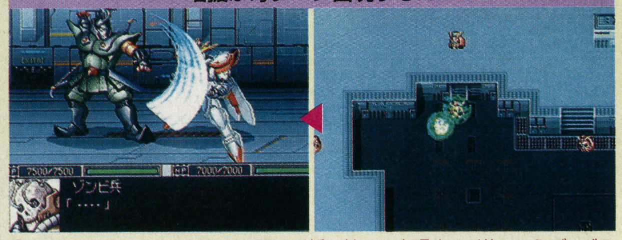
初期配置	デビルガンダム（ゴステロ LV50 HP24000） 獅王争覇グランドガンダム （チャップマン LV47 HP29800） 笑傲江湖ウォルターガンダム （アレンビーまたはゾンビ兵 LV45 HP24800） 天剣絶刀ヘブンズソード（ミケロ LV45 HP25000） バトルクラッシャー改（ゾンビ兵 LV43 HP10000）×5
A	鎧獣士サイモン（ゾンビ兵　LV43　HP8000） 鎧獣士ダイモン（ゾンビ兵　LV43　HP8000） 鎧獣士デスラー（ゾンビ兵　LV43　HP7500） 獣士ナマズンゴS（ゾンビ兵　LV43　HP4100）
B	暗黒怪獣ムーンコンドル（ゾンビ兵 LV43 HP10100） 暗黒怪獣デビルジャガー（ゾンビ兵 LV43 HP6900） 暗黒怪獣サソリンガー（ゾンビ兵 LV43 HP6800） 暗黒怪獣カブトンガー（ゾンビ兵 LV43 HP6500）
C	笑傲江湖ウォルターガンダム （アレンビーまたはゾンビ兵 LV47 HP24800）
D	天剣絶刀ヘブンズソード（ミケロ LV47 HP24000）
E	デビルガンダム（ゴステロ LV52 HP50000）
F	デビルガンダム（OG）（ゴステロ LV55 HP90000）

シナリオの流れ

戦艦は出撃できない
また、出撃できるのはブロック1もしくは2をクリアしてきたもののみ
▼
グランドガンダムが生存しており、敵の数が7体以下になると毎ターンAとBの増援が交互に出現
▼
ウォルターガンダムは倒しても1度だけ復活する（データはC）
▼
ヘブンズソードは倒しても1度だけ復活する（データはD）
▼
デビルガンダムは倒しても2度まで復活する（それぞれデータはEとF）
▼
デビルガンダム（OG）を倒すとクリア



増援が毎ターン出現する!?

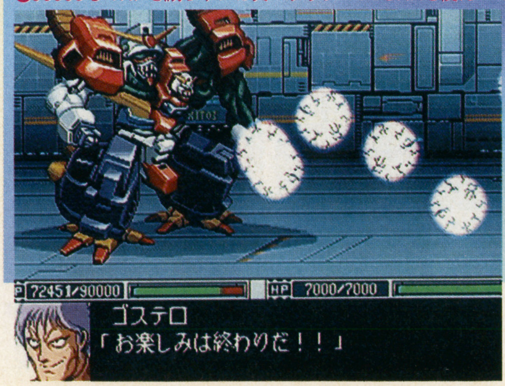


⇧グランドガンダムを倒さない限り増援は続々と出現する。逆にいえば、グランドガンダムさえ倒してしまえば増援の心配はないわけだ。なにより先に狙え

VSデビルガンダム

最終ボスであるデビルガンダムはHPも高く、合計3回倒さなければならない。11マス離れた位置なら攻撃も受けないので、一旦包囲してから総攻撃をかけるべし。なお、デビルガンダムは基本的にマップ兵器を使って攻撃してくるので必ず1ターンで3段階目まで一気に仕留めること。

⇩90000ものHPを減らすには真・ゲッター1かSRXを使え



マップ兵器に注意せよ！

⇧ターンをまわすとマップ兵器で攻撃してくる。こりゃツラ〜イ!

DATA ATTACK データアタック

迷える小羊のためのデータ攻略講座

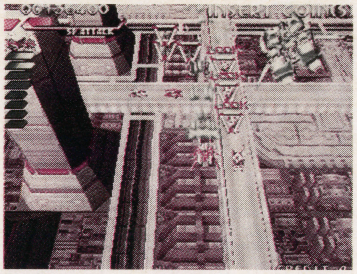
レイストーム

PS版にしか存在しないエクストラモードについて、ステージやボスを攻略。さらに高得点の取り方まで分かるぞ!!

シューティング **レイストーム**
タイトー
PS 1月10日発売予定
5800円
メモリーカード対応（1ブロック）

クリアのために必要な事柄をチェックするぞ

レイストームの特徴は、自分より低高度の敵をも攻撃できるロックオンレーザーにある。そしてこのレーザーの使い方が、ゲームをクリアするうえで重要な役割をはたしているのだ。また、クリアしやすい機体はどれか、スペシャルアタックの使い方などについてチェックしていく。



⇧地上物をロックオンすると弾を撃ってこなくなる。これで弾を撃たせるな

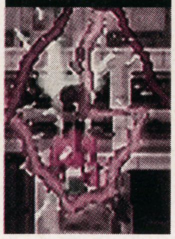
2種類の機体からどちらを選ぶか？

ゲームスタート時に選ぶことができる2種類の自機。どちらの方がクリアしやすい機体だろうか。

R-GRAY1はロックオンレーザーを最大8本、R-GRAY2は最大16本撃つことができる。これだけを見ると後者の方が有利に思えるのだが、この機体のレーザーは1本のレーザーが複数の敵を破壊するため、破壊に時間がかかる。

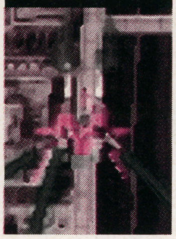
単発ごとにロックオンできるレーザーを持ち、ショットが広範囲に出るR-GRAY1の方が、クリアしやすい機体だといえよう。

R-GRAY 2



⇧レーザーが使いにくい。上級者向けか

R-GRAY 1

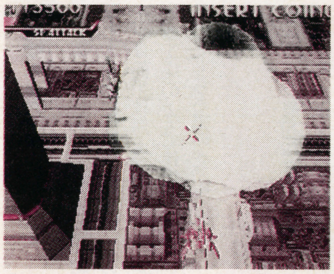


⇧ショットが広範囲に広がり使いやすい

敵のパターンを覚えてロックオンレーザーで先制

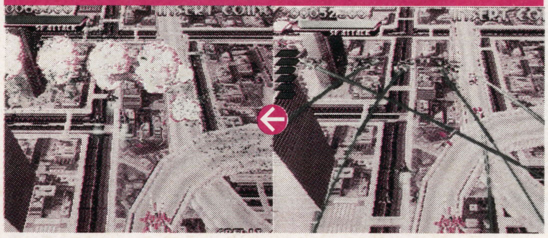
ロックオンレーザーの使い方で、このゲームは簡単にも難しくもなる。敵機のほとんどはまず低高度から出現し、上昇して自機と同高度になったときに攻撃をしかけてくる。つまり、低高度のうちに倒してしまえば攻撃を受けずにすむのである。

ここで、低高度の敵を攻撃できるロックオンレーザーが役立つ。また、地上物もこのレーザーでなければ破壊できない。敵は早めにロックオンして倒すのが鉄則だ。そのためにも敵の出現位置は覚えておこう。



⇧1つの敵にすべてのロックをかけることでハイパーレーザーが撃てる

先制攻撃で敵に攻撃させるな!!



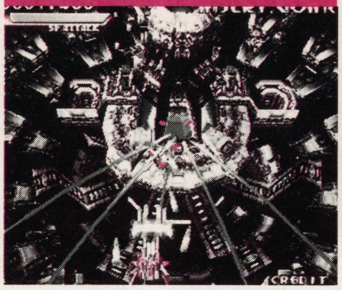
⇧敵が低高度にいるうちに破壊すれば、ほとんど攻撃を受けない。敵を見つけしだい破壊できれば、かなり楽な戦いになる

ボスの弱点を見抜き集中攻撃をかけろ

このゲームではボスのさまざまな部分を個別に破壊することができる。しかし、やみくもにボスのあちこちの部分を破壊したところでボスを倒せるわけではない。それどころか、ボスの攻撃パターンが変わってしまい戦いづらくなることもあるのだ。

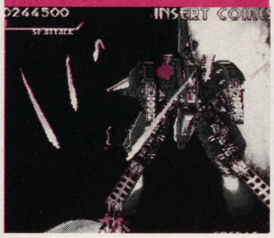
ボスとの戦いでは、ボスの弱点である、ボスの機体の中心部分を攻撃することが必要だ。時間をかければかけるほどつらい戦いになるぞ。

STAGE 7 BOSS



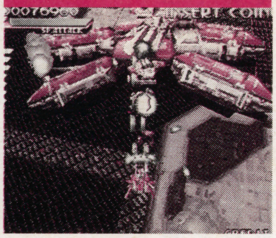
⇨ボスの弱点にロックオンで集中攻撃するのが、基本的な攻め方だ

STAGE 5 BOSS



⇧レーザーも避け方さえ分かれば恐れることはない

STAGE 1 BOSS

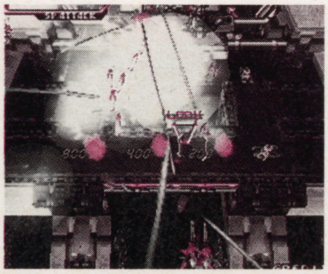


⇧青い弾は破壊できる。これを知っているだけで楽になる

スペシャルアタックは危険回避に使う

スペシャルアタックは、ボスに大ダメージを与えるような使い方もできるが、それよりも危険を回避するために使用した方がよい。

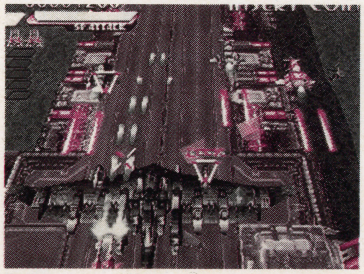
このゲームでは、点数では自機が増えないので、自機を壊されないようにするために、スペシャルアタックは惜しみなく使え。



⇧スペシャルアタックゲージはまた溜まる。使い惜しんでやられるな

アイテムにこだわるな

アイテムは自機をパワーアップさせるが、敵との交戦中は取りにくいこともある。無理に取りに行ってやられてしまうより、じっくり待って安全な時に取ろう。



⇧何よりもやられないことが第一。危険を冒してパワーアップすることはない

次ページからSTAGE&BOSS攻略

©TAITO

STAGE1

このステージは最初ということもあって、かなり簡単に作られている。敵機も大した攻撃をしてこないから、このステージでは自機のパワーアップに努め、ロックオンレーザーの使い方に慣れよう。

早期発見、早期破壊!!

最初ということもあり、敵が出現してから攻撃するまでにかなりの時間がある。ここで、敵が出現したら即ロックオンレーザーで破壊するという鉄則を体に覚え込ませよう。

⬆ここでロックオンレーザーの使い方を覚えて、レーザーを使いこなそう

中型機の倒し方

1面唯一の強敵、中型機。ロックオンしまくって、さっさと倒すことも可能。弾を撃たれても、敵の正面にいれば大丈夫。

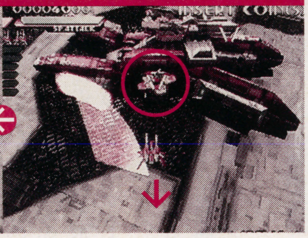
中型機の弾は正面が安全

➡中型機は正面にいれば大丈夫

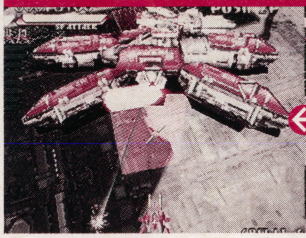
BOSS

1面のボスにしてはかなりの強敵である。いくつかの攻撃パターンの中でも、もっとも怖いのが極太レーザーによる攻撃。だが、この攻撃はボスに接近してレーザーが来たら後ろに下がり、次のレーザーは前に出るだけで必ず避けられる。加えて前に出るときにボスの主砲にロックオンレーザーを叩き込むと一石二鳥。ばらまき弾は、弾の間隔が広いのであまり苦労はしないはず。時間が経つとレーザーを4発撃つので注意。

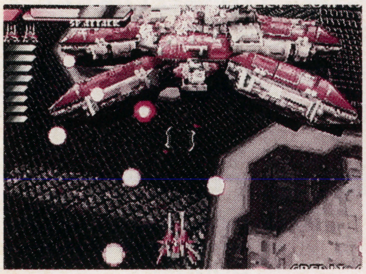
極太レーザーは引きつけて避けろ!!



⬆丸で囲んだところが光るまで、自機を上の方に置き…



⬆光ったら下に移動すればレーザーを避けることができる



⬆弾が大きいから避けるのが難しそうだが、意外とスキマは大きいのだ

STAGE2

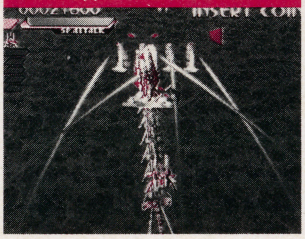
いよいよこのあたりから、敵の攻撃も本格的になってくる。このステージは前半は海上、後半は敵の兵器s生産工場のような場所での戦いとなる。どちらも難所だ。

最初が難しい!!

ステージ最初に英字が表示されるが、これが消えないうちに、もう敵が出現している。また、機械竜のような敵は、頭をレーザーで攻撃し続ければ破壊できるぞ。

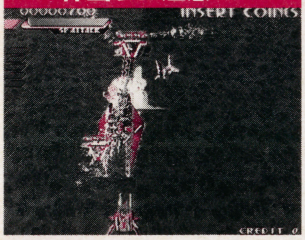
⬆ステージ開始の時点からすぐに敵が襲いかかって来るので、気が抜けない

頭をねらえ!!



⬆頭に集中してロックオンすれば破壊できるが、固いぞ

体当りに注意!!

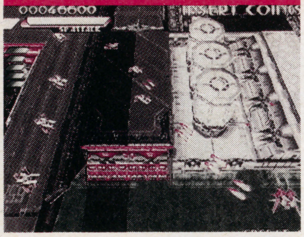


⬆いきなり体当たりをしかけてくるから、気をつけろ

工場の砲台を壊せ

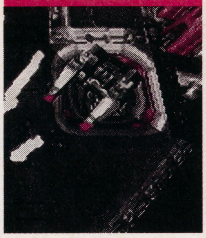
後半の工場のような場所では、敵の戦車や砲台が弾を撃ってくる。特に砲台は速い弾を撃ってくるから、ぜひ優先的に破壊したいところ。耐久力は低いから、すぐに破壊できるはずだ。

壊すのが遅れると…



⬆戦車の破壊が遅れると、戦車の集中砲火を浴びることになる

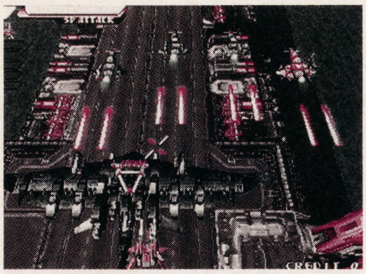
この砲台に注意



⬆やたら弾の速い砲台は見つけたら即破壊

ボス前のザコは危険

ボスが、まだ低高度にいる頃に襲ってくる敵は、4機で現れてレーザーのような弾を撃ってくる強敵。低高度にいるうちに1～2機は破壊しておき、安全を確保しよう。全機を破壊するのは、危険を伴うのでやめておこう。

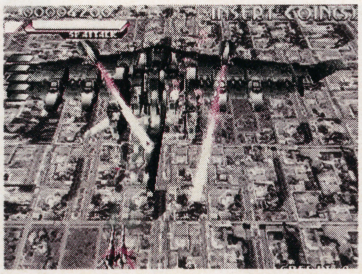


⬆このようにどれか1つを壊しておかないと逃げ場がなくなるのだ

BOSS

ボスはまずレーザーを放ってくるが、これは見てからでも十分に避けられる。次に、弾を広範囲にばらまくが、なるべく画面の中央で弾を避けるようにしよう。

その後ボスは、自機に接近して機雷とジェット噴射で攻撃してくる。ボスの正面にいれば、ボスをロックできるチャンスだが尾翼に注意。



⬆引きつけて左、右、左という感じで避けると避けやすい

ここがチャンスだ

➡真ん中で機雷を壊しつつ本体を攻撃

高速弾に注意!!

⬆右のジェット攻撃の後、すぐに高速弾が来るのを覚えよう

STAGE3

高速スクロールから始まるステージ。このあたりから、ザコもよく弾を撃つようになるので、早めにロックオン→破壊を心がけよう。

中型ロボットの倒し方

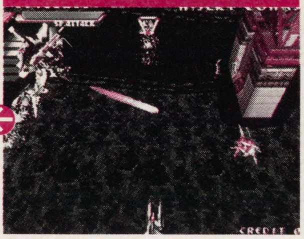
中盤のロボット型の敵は、耐久力があり高速弾を撃ってくる強敵。だが、この弾を撃つときには敵の持つ銃の先が光るので、それを見てからでも楽に避けられる。

耐久力があるだけになかなか破壊できないが、ロックオンレーザーを当てまくって倒そう。

銃を撃つ前ぶれ

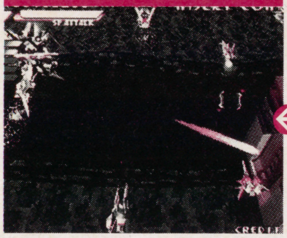
↑銃が光ったら、弾が来るからよけろ

撃たれてからでも…



↑ロボットの弾は速いので避けられそうにないが…

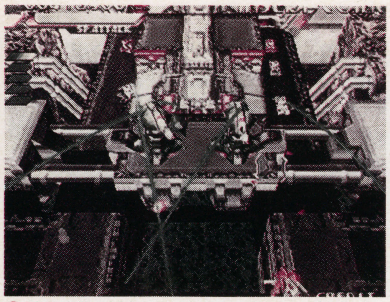
十分避けられます



↑簡単に避けることができるから、ロボットも怖くないぞ

戦車は即破壊!!

高速スクロールが止まると、戦車や砲台の密集地帯になる。ここまでくると、戦車などは出現と同時に弾を撃ってきたりするので、先制攻撃をしながら、相手の攻撃を避けて戦う必要がある。

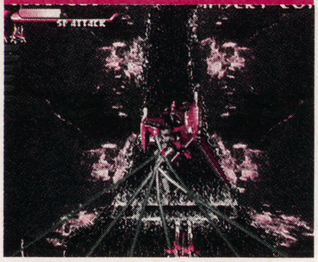


↑戦車は数が多いのでなかなか壊しきれない

BOSS

まず、出現時にロックオンしまくってダメージを与えておくこと。この時撃ってくる機雷は壊すこともできるが、数が多いので避けた方が無難。下降したときに誘導レーザーを撃ってくることもあるが、これは引き付けて一気に右か左に避ける。太いレーザーは端に誘導して撃たせてすぐ、逆位置にいって戦おう。

ここがチャンスだ



↑下降中にはレーザー当て放題だ

ここでレーザーを撃たせる

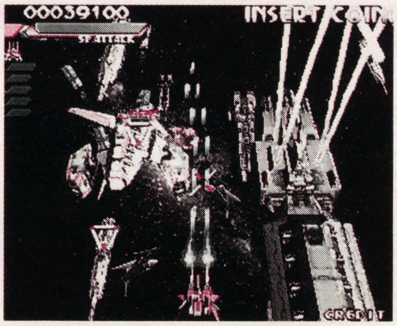
↑なるべく端の方でレーザーを撃たせるようにしよう

ここまでは届かない

⇒逆位置に逃げればレーザーは届かない

STAGE4

宇宙での戦いとなるこの面では、戦艦が数多く登場する。背景だと思っていた戦艦からも攻撃があったりして油断がならない。特にレーザーを撃ってくる戦艦と、ミサイルを撃ってくる戦艦には要注意だ。

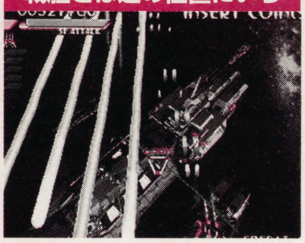


⇒レーザー戦艦の位置を覚えよう

レーザー戦艦を避けろ

このステージで最も気をつけるべき敵が、レーザーを撃ってくる戦艦だ。この敵が出る場所は決まっていて、画面の右、右、左、真ん中の順番に登場するから、あらかじめ覚えておき、そちらには行かないようにしよう。

戦艦とは逆の位置にいろ

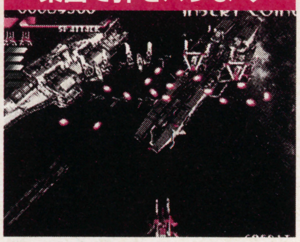


↑戦艦のレーザーを避けるより、戦艦のいない方にいこう

危険なザコ多し

このあたりのステージになってくると、ザコ敵でも気の抜けないものが登場してくる。なかでも、集団で現れ弾をばらまく敵や、弾を連射する敵は優先的に破壊したい。

集団で弾をバラまく



↑上昇する前に破壊できないとこんなに弾を撃たれるぞ

弾を連射してくる!!

↑1機で何発もの弾を連射してくる。かなりいやな敵

BOSS

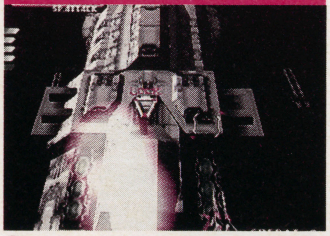
ここのボスは巨大な戦艦だ。まず、ミサイル攻撃は、ミサイルとミサイル発射口を破壊。次のレーザー攻撃は、画面ほぼ中央の下で避ける。下手に大きく動かない方が避けやすい。

白い誘導弾は、自機を少しずつ動かしながら避けろ。また、レーザーを撃つ敵は正面のものを壊す。最後のレーザーは撃たれてからでも間に合うが、左右の順で避けられる。

レーザーはここで避けろ

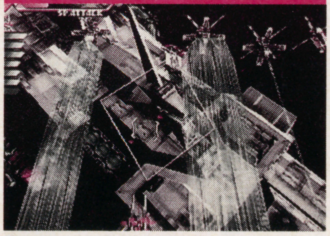
⇒真ん中より少し横で避けてみよう

誘導弾の避け方



↑ただ横に逃げるのでなく、少しずつ動いていくと避けやすい

正面の敵を倒す



↑どれか1つを倒すだけで、安全にここをクリアすることができる

STAGE5

引き続き宇宙空間での戦いとなる。隕石群を抜けるのが難しいのだが、ここさえ抜ければ、あとは先手先手を打って多少楽な戦いができる。

隕石群は早めに破壊

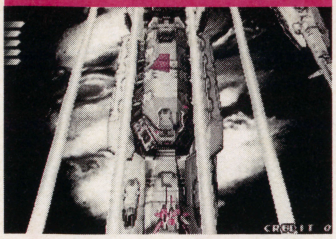
ステージ開始早々やっかいなのがこの隕石群。固いのですべて壊そうとはせずに、自分の通り道を開くためだけに最小限の隕石を破壊していきたい。真ん中にある大きな隕石にぶつからないように注意しよう。いざとなれば、スペシャルアタックを使うのも手だ。

ザコよりも隕石を壊すことを優先して進まないと、進路をふさがれるぞ

戦艦のレーザー再び

このステージでもレーザーを撃つ戦艦が登場する。ただし、このステージでは1機のみの登場となる。この戦艦のレーザー攻撃は、画面中央にいれば避けることができるぞ。

真ん中に入れば安全

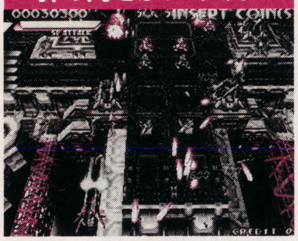


戦艦の正面でレーザーを避けよう。下手に動くとレーザーにぶつかるぞ

砲台地帯は先手必勝!!

砲台の密集する所は、とにかくロックオンしつつ破壊していくしかない。だが、どうしても弾を撃たれてしまいがちになってしまうので、あまり前には出過ぎないように。

弾の間をかいくぐれ

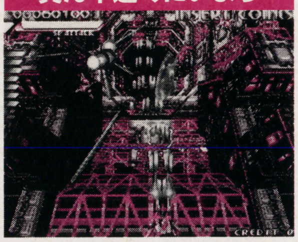


さすがに全部は壊せない。ある程度弾避けの技術も必要になる

ボス前の難所

レーザーを撃ってくるザコは、画面端に追いつめられないように、なるべく画面中央で戦うこと。また、ロボット型の敵は他のザコといっしょにいるとかなりやっかいなので、レーザーで倒しておくようにしよう。

真ん中近くにいよう



真ん中でレーザーを撃つ敵を迎え撃つ。端にはよるな

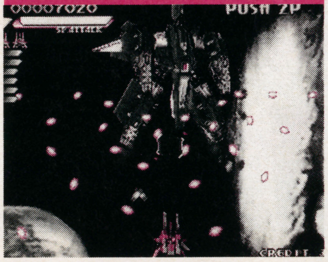
ロボットは速攻で壊す

ショットとレーザーを同時に当てる

BOSS

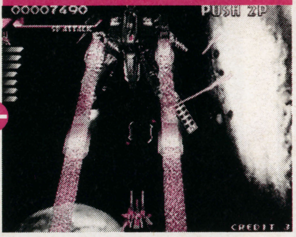
このボスも下降したときがロックオンのチャンスだが、その下降時に誘導弾を撃ってくるのが困りもの。この弾は見にくいので、知らないうちにやられてしまいがち。ロボットの両肩からのレーザーは、間に入って集中攻撃をかけろ。この時誘導レーザーがきたら、下で引きつけて上に逃げよう。いきなり来る青色レーザーには十分注意すること。

バラまき弾を避けろ!!



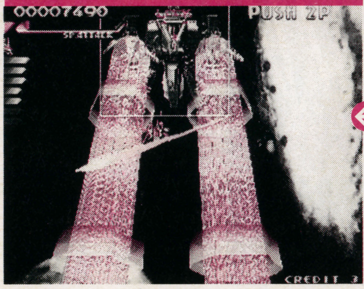
むやみに動かないのが避けるコツだ

レーザーの間に入って



レーザーの間に入って、下で誘導レーザーを引きつけて

上に逃げよう



上に逃げればレーザーをかわせる

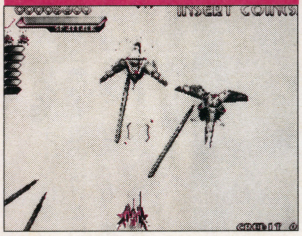
STAGE6

このステージは、他のステージに比べるとかなり短いステージだ。しかし、その短い中に詰め込めるだけ敵を詰め込んだように、やたらと敵が多いのが特徴といえば特徴。

難所だらけのステージ

まず、開始早々ザコにまざって出現するレーザー連射をする敵に注意しよう。低空を飛ぶ中型機は、上昇前に破壊しておきたい。後半に登場する連射バルカンをもつ中型機は、2機のうち1機は破壊しておくと、逃げ場を確保できる。

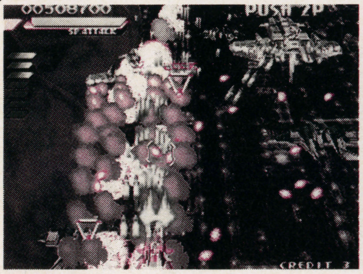
レーザー撃ちまくり



長いレーザーを撃ってくるこの敵を早めに倒すこと

こいつが強い

弾をばらまきつつバルカンを連射する固い中型機



中型機は2機で登場する。この内どちらかを破壊しておくと楽になるぞ

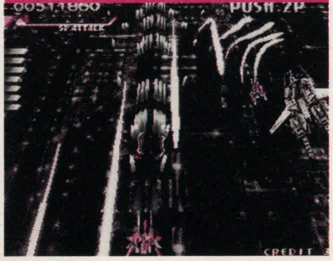
BOSS

豊富な攻撃パターンをもっているが、そのどれもがかなり強力な攻撃ばかりなのだ。

バラまき弾がキツイ

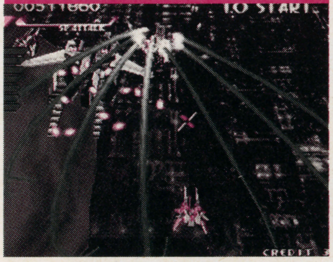
このボスのばらまく弾は、弾数が非常に多くてとても避けにくい。とにかく、ボスの肩あたりについている護衛をまず破壊しよう。ボス下降中のレーザーは画面中央近くが避けやすい。その他の攻撃も画面中央が対処しやすいぞ。

レーザーは正面で避けろ



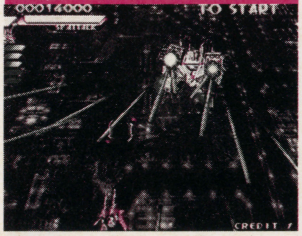
連発されるレーザーは中央で避けろ

ボスの護衛をまず倒す



この護衛はレーザーを撃つから壊す

よけにくい青色レーザー



青色のレーザーは、本数も多く避けにくい。スキマを探そう

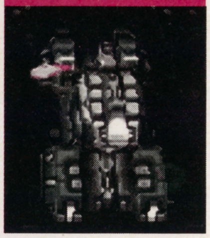
STAGE7

6面と違ってけっこう長い面になっている。敵の基地内のようなステージ内には、強力な敵がたくさんいるぞ。

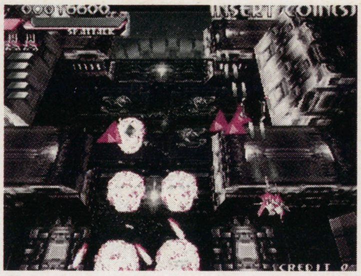
いきなり戦車ラッシュ

スタートしてすぐに、戦車や砲台の密集地帯を抜けねばならない。特に画面の中央付近にいる砲台はやたらと固いうえに高速弾と4方向弾を撃ってくるいやな敵。まずはこの砲台からつぶしていこう。

これを壊そう

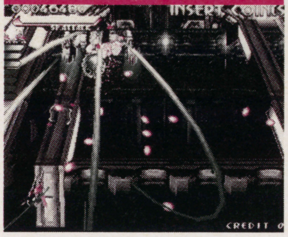


⬆固い砲台ではあるが壊さないとじゃまだ



⬆破壊しても際限なく出てくる。ロックオンして弾を撃たせないようにしよう

中型の敵が固い

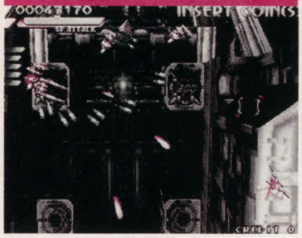


⬆中型機もここまで来るとかなり固くなっている

この敵には要注意!!

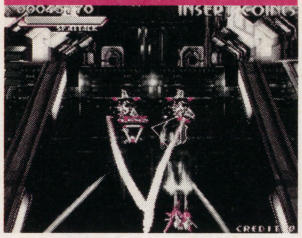
このあたりにくると、出てくる敵すべてが要注意という感じだが、なかでも勝手に破裂して弾になって飛び散る敵や、ホーミングレーザーを撃つ砲台は、早く壊せばほとんど相手の攻撃を受けなくてすむから、出現と同時にどんどん破壊しよう。それだけでかなり楽になるはずだ。

弾を連射する敵



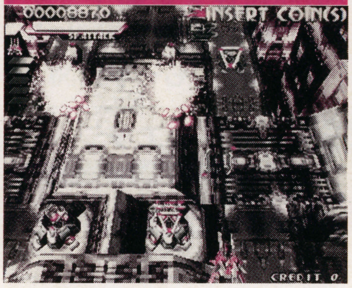
⬆広範囲に弾を連射して去っていく敵。複数いるとつらい

ホーミングレーザーを撃つ敵



⬆紫色の砲台が放つ、自機の方によってくるいやらしいレーザー

破裂して弾になる敵

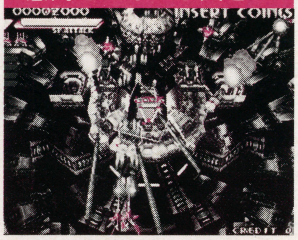


➡弾になる前に破壊しないとパニック

BOSS

ボスは今までのボスの集大成のような攻撃をしてくる。特に、弾をばらまく攻撃は弾のスピードが速く、きわめて避けにくい。逆に誘導レーザーは引き付けて避ければ避けられるはずだ。危なくなったら、スペシャルアタックを使うこと。

意外とスキマが大きい



⬆スキマの大きいレーザー。このように楽に避けられる攻撃も

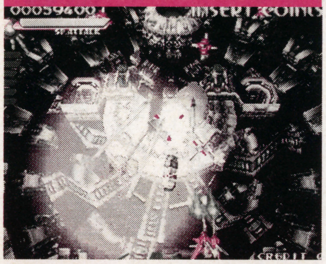
レーザーは切り返しで

⬆レーザーは1方向に避けるよりも左右に避ける切り返しがいい

ミサイルを壊せ

ミサイル攻撃は誘爆の範囲が広いので、1つは壊そう。ボスの中心部分以外を壊すと、攻撃パターンが変わり難しくなるので壊さないこと。

広い誘爆範囲を持つ



⬆誘爆の範囲は驚くほど広いのだ

これを知ったら得点倍増!! ハイスコア獲得法

今までクリアを優先にして攻略してきたが、高い点数をだすのもシューティングの楽しみのひとつ。高得点を取る秘訣を教えよう。

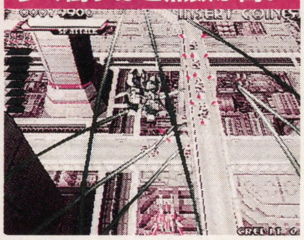
R-GRAY 2が有利

⬆なれないうちは使いづらいが高得点を狙える

一度に多くの敵を倒せ

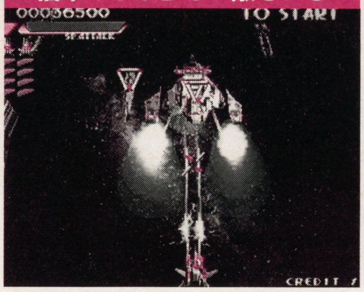
ロックオンレーザーでは一度にたくさんの敵を攻撃するほど、点に倍率がかかり得点が高くなる。これが点稼ぎの基本だ。

多く倒すほど点数が高い



⬆1面は多くロックオンしやすいからここで練習しよう

倍率のかからない敵もいる

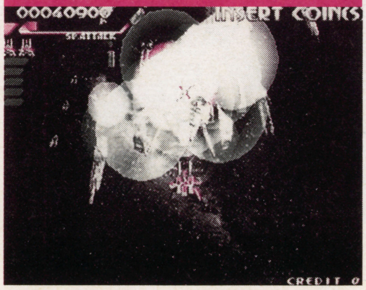


➡耐久力のある敵は倍率がかからない

ハイパーレーザーで稼ぐ

1つの敵にすべてのロックオンレーザーをかけると、ハイパーレーザーとなって爆発が生じる。この爆発に敵をまきこむと、高得点が入るので、ぜひ狙っていきたい。

爆発で敵をまきこむ

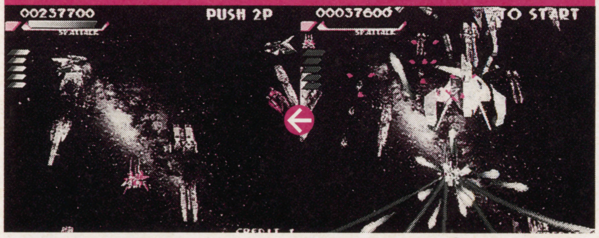


➡中型機はハイパーレーザーが使える

スペシャルアタックで稼ぐ

スペシャルアタックは、敵がたくさんいるところで使うと、多数の敵を巻き込み高い得点が狙える。時には数十万点が入ることもある。

この点数の増え方を見よ!!



⬆高得点の敵が多いステージ4などが狙い目。この写真では20万点程稼いでいるが、ほかにもこれ以上に稼げるような場所があるぞ

迷える小羊のためのデータ攻略講座

DATA ATTACK

データアタック

ソウルエッジ

PSオリジナルの「エッジマスター」モードにアタック

「エッジマスター」モードの難所を大攻略！　そして、全キャラの序盤に入手可能な武器も一挙公開！！

格闘アクション **ソウルエッジ**
ナムコ
PS 発売中
5800円（特別限定版9800円）
メモリーカード対応（1ブロック）
同画面対戦可能（2人まで）

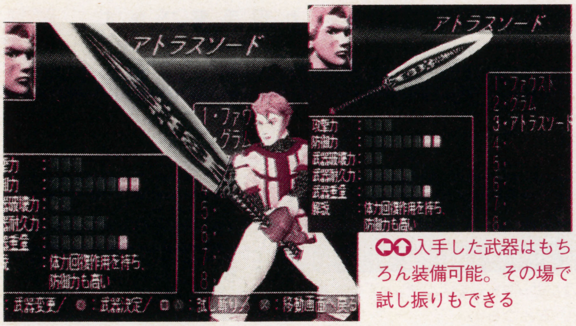
剣や斧を武器に戦うソウルエッジ。今回は、PS版のみにあるエッジマスターモードに注目した。

このモードは、各キャラのバックストーリーに重点を置いたストーリーモード的な存在で、敵キャラとの戦闘の前後にちょっとしたお話が入る。そして、相手を倒すと次のエピソード（ステージ）に進める。

⬆マップ画面。エピソードをクリアすると武器が手に入る。

入手可能な武器は1人につき8つ！

このモードでは、決まったエピソードクリア時に、各キャラ専用の武器が手に入る。武器には、ガードのうえからでもダメージを与えられるモノや、装備しただけで体力が回復していくものなどがある。

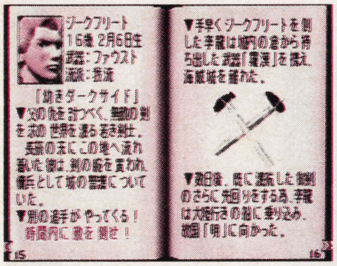


⬅⬆入手した武器はもちろん装備可能。その場で試し振りもできる

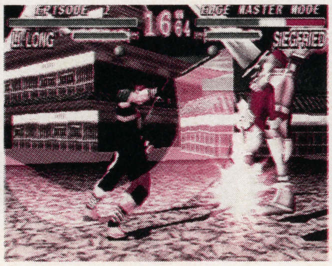
各ステージごとの勝利条件をみたせ

このモードでは、敵キャラとの戦闘に、勝利条件というモノがある。

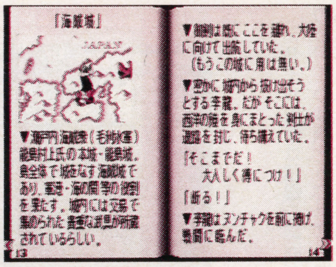
条件は、時間内に敵を倒せ、という具合にさまざまだ。しかも、条件を満たさないと、次のエピソードに進むことはできない。いかに柔軟な戦闘スタイルを持つかが、このモードでは重要だといえよう。



⬆そして、見事勝利すると、たいていそのキャラに応じた武器が手に入る



⬇各キャラ、各エピソードでまったく勝利条件が変わってくる



⬆各地で、戦闘に入る前にストーリーの流れと勝利条件を確認

特に難易度の高い3つの条件を一刀両断

ここでは、エッジマスターモードで登場する、全10人の標準のキャラの中でも、特にキビシイと思われる勝利条件を持つ、成 美那、李 龍、ソフィーティア、3人の高難易度エピソードの勝利条件3つをピックアップ。同時に、そのエピソードの説明と攻略を示していくぞ！

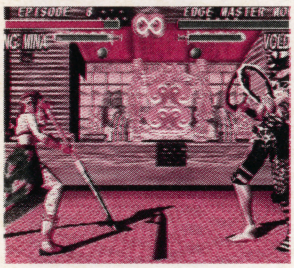
成 美那

自分の身の丈程もある斬馬刀を操る怪力娘。武器のリーチはそこそこで、中段、下段の連係もできるのだが、いかんせん武器技の出が遅い。だから、出の速いキック系の技と、武器攻撃での緩急をつけた連係を組みあげよう。ここでは、中段、下段と判定の出る潜牙連尖撃を使うといい。

勝利条件 残された僅かな体力で敵を倒せ！

小指の爪ほどの体力で、敵を倒さなくてはならないという、キビシイ勝利条件。一発技をもらってダウン攻撃で絶命というレベル。しかも、リングがかなり狭く、突進技を喰らおうモノなら、ハイそれまで。

⬇体力がほとんどない状態で開戦。しかも、リングが非常に狭い



●VSヴォルド

異様なまでに奇妙な(!?)動きと技を使うヴォルド。武器自体は小さいのだが、使い手が長身なためリーチがとても長い。それに加え、中段技、下段技が豊富なので、それがここのハードルをさらに高くしている。

普通に勝つつもりならば、ヴォルドの動きを完全に見切れるようにならなければ無理。特に注意すべきは突進技のブラインドダイブ。喰らったらリングアウト決定だ。

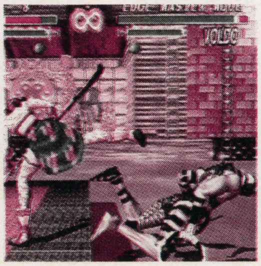
この攻撃に注意！

⬆スタート時ぐらいの間合いから届き、威力もある中段攻撃。

リングアウトもOK

ここではリングが狭いのを逆に利用した勝ち方を伝授。やり方はヴォルドの技をギリギリで空振りさせて回天跳撃蹴を決める。リング端ならまずリングアウト。もし落ちなかったらヴォルドの起き上がりに小ジャンプキックをあわせて落とすべし！

⬇少し遠目から間合いを測って、回天跳撃蹴(⇨➡KKK)を出す



⬆最後の蹴りがリング端でヒットすれば勝ちは決定！

© (株) ナムコ

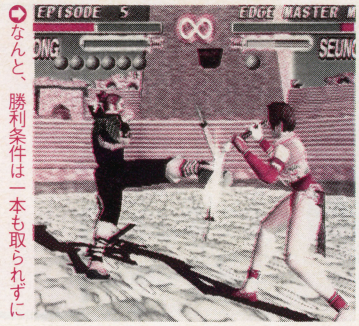
李 龍

手製の刃つきヌンチャクを武器に戦う李 龍。武器技は見ためよりもリーチはあるが、ガードされると少々スキが残るものが多く、中段技が豊富なので投げ技を絡めた連係で攻めるのが有効。技単体で使えるモノは下段、中段と連係させる焦熱。中間距離から出すと効果的だ。

勝利条件
御剣を倒すまでとにかく勝ち続けろ

ここの勝利条件は6人目に出現する御剣を倒すという、はっきりいって実力が勝負の条件。敵キャラの出現順番は、成 美那→ジークフリート→ロック→タキ→黄 星京→御剣。

途中で1回でも負けるとはじめからで、しかも、戦闘中に受けたダメージは完全には回復しない（体力ゲージの約半分）ので、あまりダメージを受けすぎると、せっかく御剣までたどり着いてもあっけなく負けてしまうぞ。



➡なんと、勝利条件は一本も取られずに6人抜きをすること

●VS成 美那
まず、一番手の成 美那。ここで現れる美那は、標準装備の斬馬刀ではなく、一回り細身になった薙刀のような槍系の武器を持っている。そのため、武器技のスピードが少々アップしており、反面技の威力が落ちている。すばやく倒したい時は、序車(⇘B)から逆鱗(AAA)などの空中コンボを多用していこう。

●VSジークフリート
ジークフリートは武器技の出が遅いが、そこからの中段、下段への連係と、強力な威力を誇る一撃が怖い。さらに、遅い武器技に反して、蹴り技は速く厄介な技がそろっている。特に、アクセルヘッドアッパーは中段、下段、中段の連係。ただでさえガードしづらいのに、最初の蹴りがカウンターになると全段決まってしまう。中間距離から出の速い技で抑え込んでしまうのがよい。

⬆中、下、中段という恐ろしい連係技のアクセルヘッドアッパー

●VSロック
つづいて3人目のロック。ここでは愛用の斧ではなく、重々しい巨大なハンマー片手に襲いかかってくる。その一撃は類を見ないほどで、ただの⇨AAAを喰らっただけで体力ゲージの3分の2は軽く持っていかれてしまう。しかし、その重さゆえか、さらに技の出が遅くなっているので、中距離からAAAで牽制していれば意外にあっけなく勝てるハズだ。

●VSタキ
4人目はタキ。忍者らしく素早い攻撃をしてくる。特に突進技の鉄砲駈(⇨➡B)と、上段、中段、下段に発展する足技の十字(BA)が厄介。

しかし、どれもガードさえしてしまえば、確実に投げ技が入るのでパターンを覚えておこう。投げの代わりに序車（⇘B）で浮かしてからの空中コンボを狙っていくのもよい。

●VS黄 星京
いよいよ5人目の黄 星京。使う武器技は御剣とほぼ同じなので、武器、足技を交えた連係が厄介かつ強力、なかでも中、中、上、下段(BBA⇩A)と中、中、上、中(BBAB)の2択にわかれる連係技がとても見切りづらいのできざしを見切ろう。

ガードさえできれば反撃は可能だが、いかんせん場数を踏まないと難しい。

●VS御剣平四郎
最後に待ち受ける御剣。彼は標準装備の武器から、鬼丸という刀に持ち替えている。この刀の攻撃力はすさまじく。ガードのうえからでも体力を削られてしまう。

しかし、鬼丸は武器耐久力が低いのでガードのうえからドンドン耐久力を削っていけば、そのうち御剣は防御をしなくなるので、そこを一気に攻めたてよう。

➡最後に待ち受ける御剣。ガードしただけで体力を削られてしまう

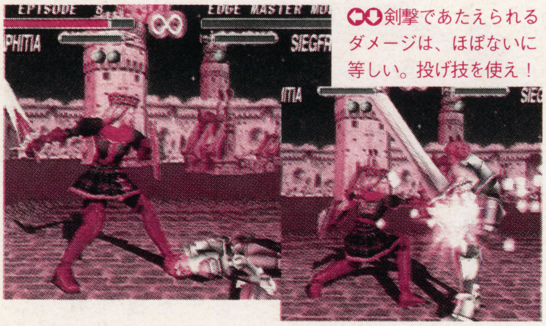
ソフィーティア

全キャラ中、唯一シールドを装備しているソフィーティア。当然そのシールドで攻撃を受け止めつつ反撃をする技も使えるので便利。武器技、足技ともに豊富で、連係に発展させることができる。突進技にも、中段、下段技がそろっていて、遠距離からの2択も可能なとても優秀なキャラ。

勝利条件
投げ技を駆使して敵を倒せ！

ここの勝利条件は2ラウンドとも投げ技で敵を倒すコト。そのため、武器技、足技がヒットしても、わずかに体力を削るぐらいで、ほとんどダメージを与えることができない。

しかも、かろうじて一本取ることができても、一切の回復なしに次のラウンドが始まるので、さらに難易度があがっているといえよう。

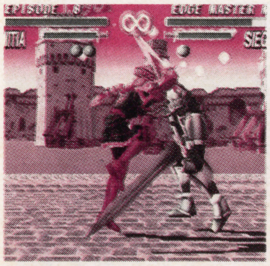

⬅⬅剣撃であたえられるダメージは、ほぼないに等しい。投げ技を使え！

●VSジークフリート
投げ技以外でダメージを受けないジークフリート。その分、投げ技に対する防御力が大幅にダウンしているのが幸い。ジークフリートは大振りの技が多いので、そのスキをついて投げ技を決めよう。できればダメージがデカい、ホーリードライバー(B+G、⇩A+B+K)を狙え。

⬆どんな攻撃を当てても、リングアウトさせるコトはできない

間合いを見切る
空振りを誘うなら、スタート時よりも半歩ほど離れた間合いがよい。コレよりも遠すぎると振り技より、リーチの長い突き技に切り替えて攻撃してくる。その距離だと、たとえスキのある技をガードしても、投げが間に合わない。

とにかく投げ。投げ技抜けされてもしつこく投げ技を狙え！


⬆空振りを見逃さず、ダッシュで近づき、投げを決めろ！

⬆スタート時より、少し離れた間合いでなぎ払い系の技をスカし…

エピソード2までに手にはいる武器を大公開

ここでは各キャラがエピソード2をクリアした時点で手に入っている武器の全リストを一挙に公開する。

エッジマスターモードでは全部で10人のキャラが使用できるのだが、キャラにより、武器が手に入るエピソードは異なるのだ。

⬆とても悩む武器の選択。上のは鉄扇で華麗に舞う忍びが一人の図

タキ

タキの持つ初期状態の武器は忍者刀なのだが、刀以外の武器もいくつか手に入る。エピソード1クリア時に入手できる鉄扇がその例。武器自体のリーチが短いのが特徴。

武器	攻撃力	防御力	武器破壊力	武器耐久力	武器重量	解説
鉄扇	1	7	1	4	2	とても軽いため、かなりすばやい動作が可能。ただしリーチが短い。
滅鬼丸	8	3	6	7	6	強力な攻撃力を持つ武器だが、体力を消耗してしまう。

ロック

重々しいバトルアックスが初期装備のロック。そのためかエピソードクリア時に手に入る武器もパワフルなものが大半を占めている。まさに一撃必殺のパワーキャラだ。

武器	攻撃力	防御力	武器破壊力	武器耐久力	武器重量	解説
石棒	8	4	7	2	10	強力な武器だが、相手の攻撃をガードしきれないのが難点。
クレセントアクス	3	3	1	1	2	体力を消耗することにより素早い攻撃ができるのが唯一の利点。

ソフィーティア

ソフィーティアが入手する武器はすべてシールドとワンセットだが、シールドによる特殊効果はない。後半で入手できる青いラインの入った武具はファン感激ものの逸品だ。

武器	攻撃力	防御力	武器破壊力	武器耐久力	武器重量	解説
ガイアソード	7	8	5	8	5	攻撃力、防御力、武器耐久力がとても高く、体力も回復していく。

ジークフリート

西洋の両手剣の中でも最重量級の、グレートソード系の刀剣を愛用するジークフリート。全体的に重く、高い攻撃力を持つ武器が入手できる。

武器	攻撃力	防御力	武器破壊力	武器耐久力	武器重量	解説
グラム	8	3	3	7	3	攻撃動作のたびに激しく体力を消耗する。攻撃力が高いのが唯一の救い。
アトラスソード	3	8	2	5	7	体力回復作用を持ち、防御力が高いのでわりとお薦めの武器。

御剣平四郎

御剣の標準装備は刀なので、エピソードクリア時に手に入る武器も、日本刀系が多い。しかし、同じ刀でも用途は全然違うので、きちんと性能を理解しよう。

武器	攻撃力	防御力	武器破壊力	武器耐久力	武器重量	解説
鬼丸	7	2	5	2	5	強力な攻撃力を持つ武器だが、体力を消耗してしまうのが難点。
斬鉄剣	5	7	8	9	3	抜群の武器破壊力と武器耐久力を誇り、重量も軽いので使いやすい。

黄 星京

黄 星京の標準装備は剣。中でも片刃の物が多く手に入るが、純粋な日本刀などよりも、青龍刀などの異国刀剣が目立つ。全体的にリーチは最初の装備とほぼ変わらない。

武器	攻撃力	防御力	武器破壊力	武器耐久力	武器重量	解説
倭刀	5	7	7	7	5	高い防御力、武器耐久力を持ち、他の能力もそこそこ。
青龍刀「破山」	6	2	1	7	2	攻撃力が高いうえ、とても軽いので、すばやい動作が可能。

李 龍

初期装備からただのヌンチャクじゃない（刃付）李 龍だが、エピソードクリア時に入る武器すべてがヌンチャクなので少々面白くない。しかし、使い易さはトップレベル。

武器	攻撃力	防御力	武器破壊力	武器耐久力	武器重量	解説
蛇風（毒針付）	8	2	2	3	4	毒針が付いているのでガードのうえから体力を削ることができる。
羅漢（金槌付）	6	8	6	7	3	防御力、武器耐久力ともに高い能力を誇り、攻撃力も結構ある。

ヴォルド

ヴォルドのエピソードクリア時に手にはいる武器は、初期装備と同じく、腕にはめるカギ爪系の狂人らしい武器が多い。武器そのもののリーチはないのだが、それを自分自身で補っている。おそるべしヴォルド。

武器	攻撃力	防御力	武器破壊力	武器耐久力	武器重量	解説
円月輪	3	7	1	7	2	とても高い防御力を誇るが、その反面、攻撃力がとても低い。

成 美那

初期装備が斬馬刀の成 美那。エピソードクリア時、新たに手に入っていく武器のほとんどは槍系なので、全体的にバランスがとれているが、どれもリーチは短めだ。

武器	攻撃力	防御力	武器破壊力	武器耐久力	武器重量	解説
虎牙刀	7	3	5	5	8	強力な武器だが、体力を消耗してしまうので多用は禁物な武器。

セルバンテス

初期装備が魔剣ソウルエッジというセルバンテス。さまざまな種類の刀剣を入手できるが、これで十分と思える程の威力を持つ。さらに、補助能力を持つモノや、軽い武器など重宝できるモノが多く手に入る。

武器	攻撃力	防御力	武器破壊力	武器耐久力	武器重量	解説
マンゴーシュ	2	3	1	3	2	とても軽いため、素早い攻撃が可能だが、他の能力は低め。
ディフェンダー	3	8	6	7	3	とくに防御系の能力に優れた武器。武器破壊力もなかなか。

超ウルテクニック

充実の人気タイトルを極秘要素でさらにエンジョイ

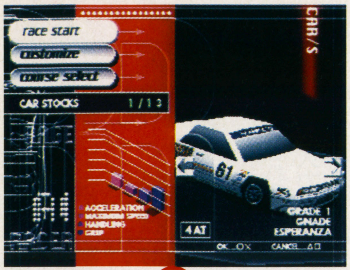
待望の『レイジレーサー』を筆頭に『実況おしゃべりパロディウス』など、話題のゲームのウルテクを豊富に取りそろえたぞ！

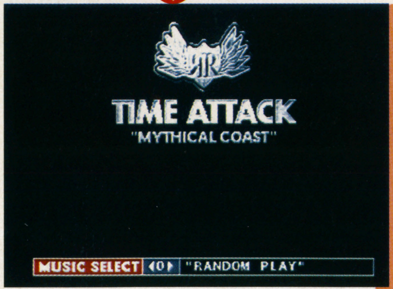
優 ミラーモード
レイジレーサー
PS

今までの『リッジレーサー』シリーズとはずいぶん違うと評判の『レイジレーサー』。しかし、ミラーモードのウルテクは健在だ。

まず、どのモードでもいいから走りたいコースと車を決めて「race start」を選ぶ。そして、レーススタート画面（BGMを選択できる画面）でL1とR1とスタートを押し続けよう。すると、まるで鏡に映したように左右が逆になったコースを走ることができるぞ。入力に失敗したときは「EXIT」を選んで、コースや車の選択からやり直そう。

⬇好みのコース、好みの車を決めてから「race start」を選択しよう





⬆この画面でボタンを押し続けてレースに挑む

L1とR1とスタートを押し続ける

⬇おや!?　いつもは右側の車線からのスタートなのに、左側で待機している

文字も逆だ

⬆オープニングムービーでおなじみの滝も右側にある。看板のたぐいも鏡映しで、ものすごい違和感に襲われるぞ

秀 5人の隠しキャラが使える
ヘヴンズゲート
PS

5人の隠しキャラの使用条件をまとめて紹介しよう。

最初はGEEZERとUNKNOWNの2人のボス。難易度ノーマル以上で、アーケードモードをクリアすれば使えるようになる。ただし、プレイするキャラによって、登場するボスが変わるぞ。

3人目はDYBYD。アーケードモードかタフガイモードを始めて、SASAにパーフェクト勝ちしたあと乱入してきたDYBYDを倒すと使用可能になる。

残りの2人は、それぞれ対応したモードのキャラ選択画面で、コマンドを入力すると使えるようになる。ただし、KYOHYAはバーサスモードとトレーニングモードでしか使うことができない。

詳しい条件とコマンドは表のとおり。なお、各キャラの特殊コマンドはトレーニングモードのSKILL LISTで確認できる。

➡使えるキャラが増えたらセーブしておこう。最大でここまで増やせるのだ

⬆このハンマーのように、通常キャラにない技が隠しキャラの魅力のひとつ

キャラ名	使用条件、使用コマンド
GEEZER	SASAかNANASEかHAUかENGETUでアーケードモードをノーマル以上の難易度でクリアする
UNKNOWN	上記以外のキャラで、アーケードモードをノーマル以上の難易度でクリアする
DYBYD	アーケードモードかタフガイモードでSASAにパーフェクトで勝ち、乱入してきたDYBYDを倒す
KURARA	アーケードモードのキャラ選択画面で上、下、下、L1+L2、スタートの順に押す。次に、NANASEにカーソルを合わせて、スタートを押して切り替える
KYOHYA	バーサスモードのキャラ選択画面で左、右、上、下、R1+R2、スタートの順に押す
使用コマンドの+は、同時に押すことを表す。	

©(株)ナムコ・ATLUS／RACDYM

秀

隠しコマンド大特集

実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～

PS SS

愉快な実況とパロディがいっぱいのこのゲームで、プレイをさらに盛り上げる隠しコマンド16個を一挙に紹介するぞ。

左の表に書かれたそれぞれの場面で、各コマンドを入力しよう。入力に成功すると音がして、隠しプレイヤーキャラが出現したり、無敵でプレイできたりと、コマンドに応じた効果が得られるのだ。

なお、ノーマルゲームの「おぷしょん1」画面で入力するコマンドは、入力に成功すると「おぷしょん2」にそれに応じた新たな項目が出現し、そこでオン・オフを選択できるようになる。同様に、「おぷしょん2」画面で入力するものは「おぷしょん1」に項目が追加されるぞ。これらのコマンドでとことん遊びまくろう。

⬅隠しプレイヤーキャラのDRACURAとKID-D。このふたりの装備は、どれも強力なものばかりだぞ

ノーマルゲームの「めにゅー」画面で入力するコマンド	効　果
左、左、右、右、上、下、上、下、左、左、右、右、上、下、上、下、L、Z、X、R、C、A (SS) 左、左、右、右、上、下、上、下、左、左、右、右、上、下、上、下、L2、R1、L1、R2、○、□ (PS)	2P同時プレイで同じプレイヤーキャラを選べる
左、右、左、右、A、C、上、上、下、下、L、Z、X、R、C、A、左、右 (SS) 左、右、左、右、□、△、上、上、下、下、L2、R1、L1、R2、○、□ (PS)	隠しプレイヤーキャラを選べるようになる
上、上、下、下、左、右、左、右、□、L1、○、R1、□、○ (PSのみ)	スペシャルモード

ノーマルゲームの「おぷしょん1」画面で入力するコマンド	効　果
A、A、B、C、C、B、X、Z、上、下、上、下 (SS) □、□、×、○、○、×、L1、R1、上、下、上、下 (PS)	ステージセレクト
下、下、下、下、上、上、上、上、右、右、右、下、上、左、左、左、A、C (SS) 下、下、下、下、上、上、上、上、右、右、右、下、上、左、左、左、□、○ (PS)	周回数セレクト
R、R、X、X、L、Z、L、Z、A、B、C、左、右(SS) R2、R2、L1、L1、L2、R1、L2、R1、□、×、○、左、右 (PS)	フリープレイ
B、B、B、B、A、B、C、B、B、B、B、C、B、A、X、Z、A、B、C(SS) ×、×、×、×、□、×、○、×、×、×、×、○、×、□、L1、R1、□、×、○ (PS)	無敵モード（左のコマンドを2回入力）

ノーマルゲームの「おぷしょん2」画面で入力するコマンド	効　果
下、下、上、上、右、左、右、左、C、A、A、C(SS) 下、下、上、上、右、左、右、左、○、□、□、○ (PS)	ノーマルゲームでレベル8をプレイできる

OMAKE-1の「めにゅー」画面で入力するコマンド	効　果
下、下、上、上、右、左、右、左、C、A、A、C(SS) 下、下、上、上、右、左、右、左、○、□、□、○ (PS)	おまけゲーム1でレベル8をプレイできる

OMAKE-2の「めにゅー」画面で入力するコマンド	効　果
下、下、上、上、右、左、右、左、C、A、A、C(SS) 下、下、上、上、右、左、右、左、○、□、□、○ (PS)	おまけゲーム2でレベル8をプレイできる

ノーマルゲームのポーズ中に入力するコマンド	効　果
下、下、下、B、C、B、C、Y、A、Y、A、上、上、上、左、右、左、右、左、右 (SS) 下、下、下、×、○、×、○、△、□、△、□、上、上、上、左、右、左、右、左、右 (PS)	クレジットを1度だけ9に増やす
上、下、左、右、A、A、左、右、A、C、上、下 (SS) 上、下、左、右、□、□、左、右、□、○、上、下 (PS)	残機を1度だけ9に増やす
C、A、C、A、C、Z、X、Z、X、Z、Y、B、Y、B、Y (SS) ○、□、○、□、○、R1、L1、R1、L1、R1、△、×、△、×、△ (PS)	プレイ中に無敵になる（左のコマンドを2回入力）
Y、Y、B、B、A、C、A、C、Y、B、X、Z (SS) △、△、×、×、□、○、□、○、L2、R2、L1、R1 (PS)	スピード以外の装備を1度だけフルパワーアップ
上、上、下、下、左、右、左、右、B、C (SS) 上、上、下、下、左、右、左、右、×、○ (PS)	自爆する

2ステージ（がっこう）のポーズ中に入力するコマンド	効　果
X、X、B、B、Z、Y、Z、Y、左、下、右 (SS) L1、L1、R2、R2、R1、L2、R1、L2、左、下、右 (PS)	BGMをボーカルバージョンにする

良

「おうごんのつめ」を発見!!

ドラゴンクエストIII

SFC

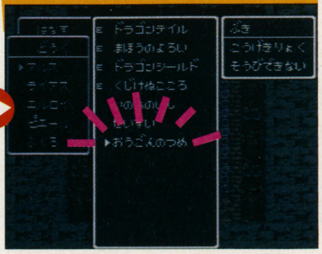
まず、イシスの町の北にあるピラミッドで「まほうのカギ」を入手しよう。そして、ある場所の床を調べて隠し階段からフロアに進み、ひつぎの中を調べると「おうごんのつめ」が手に入るのだ。

なお、このアイテムを持っていると、ピラミッド内にいる敵の出現率がものすごく高くなるぞ。

⬇まずは、ピラミッド内に隠されている「まほうのカギ」を探せ！

⬆このフロアのどこかには、ある秘密が隠されている

これが「おうごんのつめ」だ



⬆これが武闘家専用の強力な武器だ

良

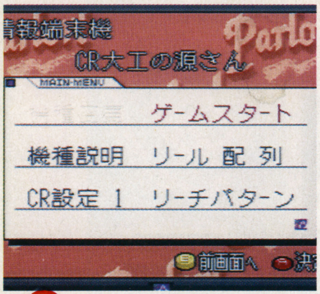
おなじみのサウンドテスト

Parlor! Mini4

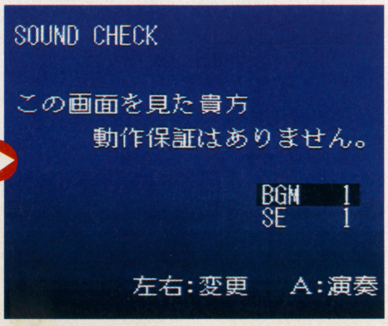
SFC

攻略モードの情報端末機画面か、実践モードの項目設定画面で、左下のコマンドを入力しよう。すると、ゲーム中のパチンコのアクション音や大当たり中のサウンドを、BGMやSEで選んで聴けるサウンドチェックモードになる。

⬇この画面で下のコマンドを入力する



L、R、セレクトを押しながらXを押す



⬅動作保証はこのモードに関してで、ゲーム自体に異常は起こらない

秀 3つの隠し機能
栄光のセントアンドリュース　N64

『栄光のセントアンドリュース』で、ゲーム中のゴルフプレイをさらに楽しくする、3つのイカした隠し機能が見つかったので、紹介しよう。

驚異の身長でプレイ

プレイヤーコンフィグレーション画面で、キャラにカーソルを合わせて左のコマンドを入力しよう。すると、通常120～200センチメートルのあいだでしか設定できない身長を、10～255センチメートルまで広げられる。

Cボタンユニットをすべて押しながら、Aボタンを押す

↑プレイヤーの項目にカーソルを合わせて、コマンドを入力しよう

↑身長50センチでとってもプリチー

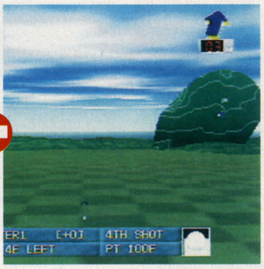
プレイヤーの服を変更

ゲーム中、ティ位置を決定するときにCボタンユニットのいずれかを押すとプレイヤーの服の色を変えられる。なお、Cボタンユニットの左は通常と同じ服のまま。

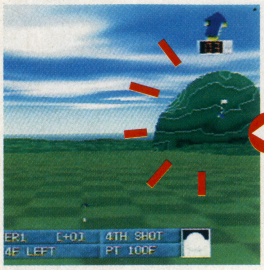
↑4種類のなかから、自分の気に入ったコーディネイトを探そう

アンジュレーションを表示

グリーン上でメニュー画面を出して、拡張メニューの画面設定を選ぶ。そして、マップの項目をONにしてAボタンを押すと、地形グリッドにうねりが出てくるぞ。



↑この画面でBボタンを押してメニュー画面を出そう



↑地形グリッドにうねり（アンジュレーション）が表示される

良 ペイントモードの便利機能
レイジレーサー　PS

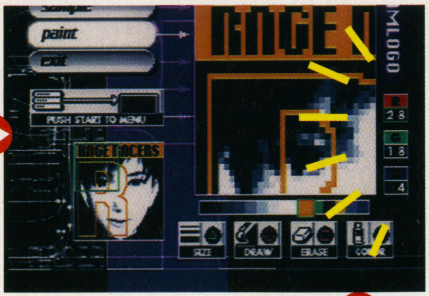
チームロゴ作成時にカーソルをパレットに移動させて、L1とL2とR1とR2を押しながらセレクトを押そう。すると、RGB値が表示される。この状態でR1かR2を押しながら上か下を押すと、RGB値を変更して好きな色を作れるぞ。また、カーソルをペイントモードに戻すと、下の表の機能が使えるようになる。

（宮崎県／タッキー）

↓カーソルをパレットに置いた状態で入力する

L1とL2とR1とR2を押しながらセレクトを押す

↓画面の右側にR、G、Bそれぞれの値が表示



操　作	使用できる機能
R1+方向キー	絵をずらす
R2	カーソルの場所の色を拾う
L1+R1+上	絵の右回転
L1+R1+下	絵の左回転
L1+R1+左	絵の左右反転
L1+R1+右	絵の上下左右反転
セレクト	座標軸の表示を切り替える

操作の+は同時に押すことを表す

←絵を反転したりもできるようになる

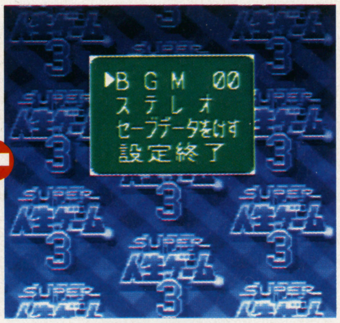
良 ミニゲームのおまけモード
スーパー人生ゲーム3　SFC

オプション画面を出して、上、上、下、下、L、R、L、R、Y、Xとすばやくコマンドを入力しよう。入力が成功すると画面が切り替わって、おまけモードに入るぞ。ここではミニゲームの「もぐあなコンボ」をスタートボタンを押すまで何度でもプレイし続けることができるのだ。

このミニゲームは6つの穴からランダムに出てくるキャラを、ボタンを使ってたたくゲームだ。ゲーム中でこのミニゲームをプレイすると、たたいたキャラによってお金が増減したりパラメータが変化するので、ここで練習しよう。

（北海道／馬谷翔太郎）

上、上、下、下、L、R、L、R、Y、Xとすばやく入力



←このオプション画面で、すばやく左のコマンドを入力しよう

もぐあなコンボ

↑「もぐあなコンボ」ができるおまけモードがスタート

↑ビシバシ練習して、ゲーム中ではたくさんのボーナスをいただきだ

©KONAMI・エニックス・KYORAKU／三洋物産／IREM／TELENET JAPAN・LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST／小学館プロダクション／SETA・LINK RESERCH／MILTON BRADLEY・TAKARA

秀 虫メガネでイベント探し

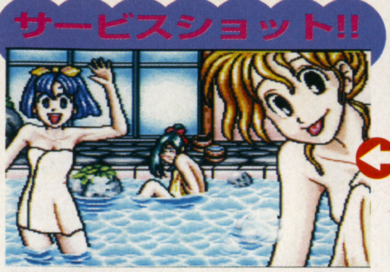
桃太郎電鉄HAPPY　SFC

ゲーム中に「ちいきデータ」を選んで、左下の表の位置を虫メガネを使って調べてみよう。すると、調べた位置によっていろいろなイベントや、メッセージを見ることができるのだ。

なお、このイベントのなかで金沢の女風呂と宮崎の音楽室は、表の位置を調べたあとで出題される問題に正解しないと、見ることができないぞ。

金沢の女風呂

サービスショット!!

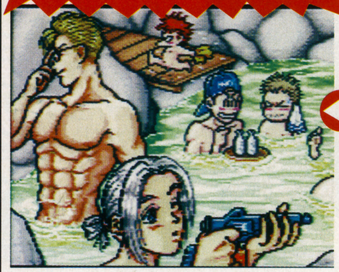


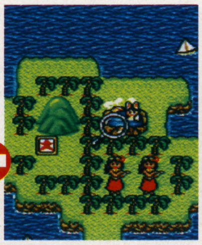
⇧『桃太郎電鉄』シリーズでおなじみの入浴シーン

⇧金沢の下にある温泉を調べると問題が出題される。問題はいたって簡単なので軽くクリアできるぞ

エロマンガ島の男風呂

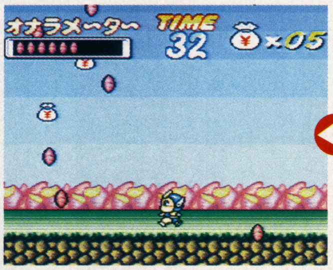
こ、これは…





⇦ここでは、男たちのセクシーショットに悩殺される。ムキムキッ♡

オナラマンききいっぱつ



⇧オナラメーターがたまらないうちに、たくさんお金を取るべし！

⇧鹿児島の下のダイコンを調べると、ミニゲームがスタートするぞ

イベント一覧表

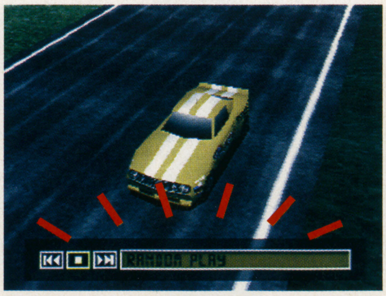
調べる位置	見つかるイベント
金沢駅の下にある温泉	女風呂
エロマンガ島の温泉	男風呂
新宿駅から下に2マス、左に1マスの位置にあるビル	「まとあてゲーム」を遊べる
鹿児島駅の左下にあるダイコン	「オナラマンきききいっぱつゲーム」を遊べる
宇和島駅から左に2マスの位置にいる牛	美術室
宮崎駅から上に2マス、左に3マスの位置にあるヤシの木	音楽室
エロマンガ島とハワイの間にある小島の桃から、下に2マス、右に2マスの海上	スタッフロール
エロマンガ島とハワイの間にある小島の桃から、上に3マス、左に3マスの海上	ゲーム制作にかかわった人たちの名前とかが表示される
「札幌」の文字の右にあるラーメン	メッセージ
大阪駅から下に1マス、右に1マスの位置にあるビル	メッセージ
京都駅から下に1マス、右に1マスの位置にある町	メッセージ
名古屋駅から下に2マス、右に1マスの位置にある車	メッセージ
鹿児島駅の左上にいるブタ	メッセージ
エロマンガ島とハワイの間にある島の桃	メッセージ
ハワイ空港から上に1マスの位置	メッセージ
ボンビラス星で真ん中のドアの上にある、キングボンビーの口	お金を取られる
①湯沢駅の右の温泉 ②水戸駅の右上に1匹だけいるブタ ③稚内駅の下にいるキタキツネ ④四国のフェリー乗り場のすぐ右 ⑤登別駅の左にある温泉	①～④の順番に調べると、⑤で女風呂を見ることができる

可 BGMの秘密

レイジレーサー　PS

BGM関係のウルテクをまとめて紹介しよう。ミュージックプレイヤー画面でL2を押すとランダムプレイになる。これを解除したいときはR2を押そう。また、R1を押すと曲名の表示を消すことができ、L1を押すと再び表示される。さらに、ゲームを進めて全11GP中、5GPでゴールドトロフィーを獲得すると、選択できるBGMが1曲増えるぞ。

（福井県／赤石洋治）



⇧ランダムプレイにすると、まるで環境ビデオ

超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金、図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

技ランク	賞金
優	金壱万円也
秀	金五千円也
良	金三千円也
可	千円分の図書券

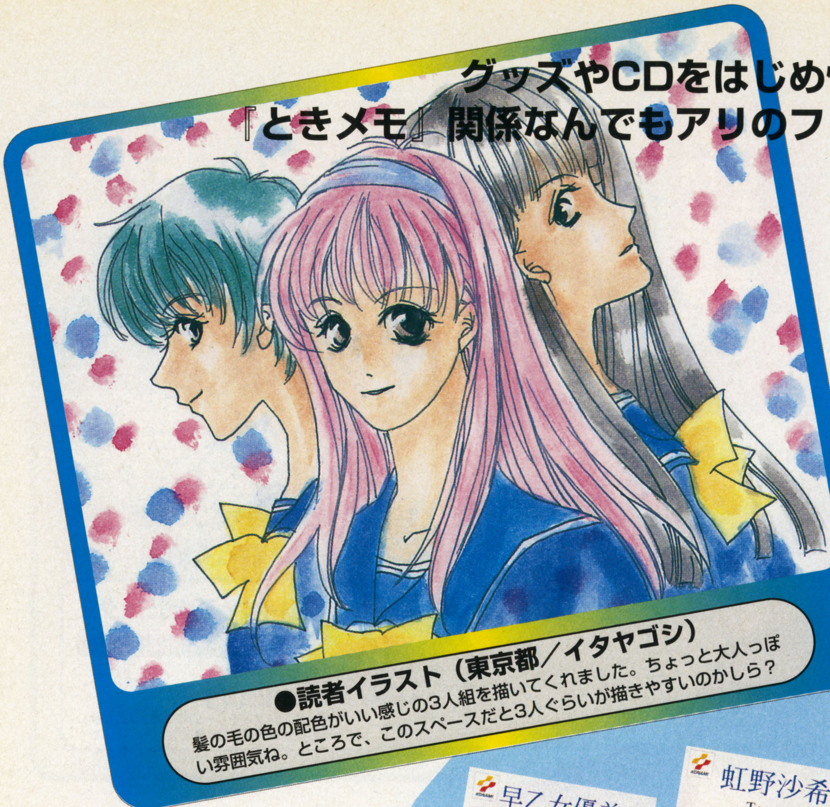
あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 シャンボール青葉2F TIM FMW編集部ウルテク係
FAX　022-213-7535

©HUDSON SOFT・(株)ナムコ

グッズやCDをはじめ情報満載！
『ときメモ』関係なんでもアリのファンページ

ときめき Hot Line



●読者イラスト（東京都／イタヤゴシ）
髪の毛の色の配色がいい感じの3人組を描いてくれました。ちょっと大人っぽい雰囲気ね。ところで、このスペースだと3人ぐらいが描きやすいのかしら？

虹野ファン狂喜の新作『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 虹色の青春』の制作発表に次いで今度は『ときメモ』映画化の発表が。ビックリ。

ときめきCDシリーズに待望の第2弾が登場！

今、巷のゲームセンターをときめかせまくっている「ときめきCD」シリーズ。この1月についに第2弾が登場しました！ 内容は第1弾と同じ『ときメモ』の曲のオルゴールアレンジバージョン。第1弾の6人と合わせてこれでひと区切り。全部集めるしか！

詩織テレカ・クリアファイル当選者発表

どーも、多数のご応募ありがとうございました。お約束通り誌上で当選者を発表しまーす。抽選の結果、テレホンカードの当選者3名は岡山県／はまりましたさん、東京都／折井宏さん、東京都／女のファンもいるぞさん、クリアファイルの当選者3名は大阪府／山内信さん、神奈川県／金子正喜さん、兵庫県／高山信之さんに決定しました。このページを読んでくれる頃には届いているんじゃないかしら。まあ、残念ながらはずれた方は、あまり恨まないでね♥

詩織のくせっ毛はやっぱり2本だった！

編集部が入手した「My Sweet Valentine」のメインイラストによれば、詩織ちゃんの頭のてっぺんのくせっ毛が2本から3本に増えているらしい！ということを前回お伝えしました。今回その真相が明らかになったわ。なんと！あれはNGテイクだったのよん。ヘアメイクさんが茶目っ気を出しすぎたのかしら。それはともかく、実際のアルバムジャケットではくせっ毛の数は今まで通り2本です。やれやれ。

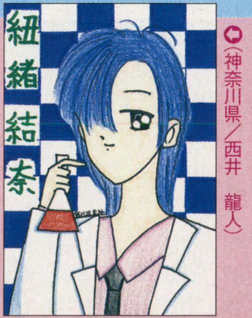
これで見納め♥

➡詩織ちゃんのくせっ毛の数は未来永劫2本ということなのね？

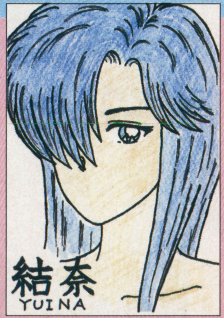
紐緒結奈3連発

だいぶ前、紐緒さんのイラストを描いて、とお願いしたことがありました（あったのよ）。すると右の3枚のイラストがわりとすぐ届いたの。やっと3枚まとめて載せる機会がやってきました。3人の方々、どうもありがとう。今度は虹野さんよ！

⬅（東京都／ひろ）



⬅（神奈川県／西井 龍人）



⬅（福岡県／にじっち♥）

➡「ときめきCD VOL.2」の裏ジャケのイラスト。キャラの数は11人。館林さんはどうしたのかしら？

投稿紹介&募集!
久しぶりに読者のハガキを紹介しましょう。**12月10日はボーナスでした。これで死ぬほど「ときめきグッズ」を買って、部屋中を埋めつくして、四六時中ときめこうと思います。ああ、ときめきすぎて死ぬかもしれない。（福岡県／にじっち♥）** はたしてにじっち♥さんはこのページを読んでくれているでしょうか。では、投稿のお願いです。①タイトルの枠用のイラスト。縦10cm、横13cmで。②虹野さんのイラスト。③その他、何でも送ってね。宛先は〒105東京都港区東新橋1-1-16　TIM　FMW編集部「ときめき」係まで。

©KONAMI

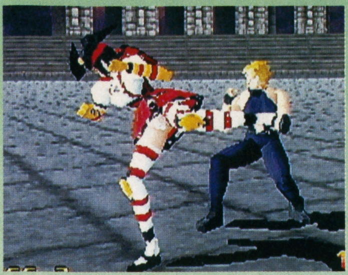
電脳立方魔術団
FIGHTERS MEGAMIX

次代を担うポリゴノミクスエイジに贈る、ファイターズメガミックス全般ごった煮情報満載ページ。激しく登場。

格闘アクション	ファイターズメガミックス
	セガ
SS	発売中 5800円
	バックアップメモリー対応（23ブロック） 同画面対戦可能（2人まで）

AM2研謹製隠しキャラのイラストを公開

さて、今回から開演となりました当魔術団。何をやっていくページかと申しますと、とにかくファイターズメガミックスに関することを、なんでもかんでも網羅掲載。追っかけ情報、裏情報、2研謹製キャラCG、技表などをぶりぶりと掲載していきます。まず今回は小学生ハニーの情報とCGを紹介。



⬆ボンデージ風ロングソックス系ファッションのハニー出現

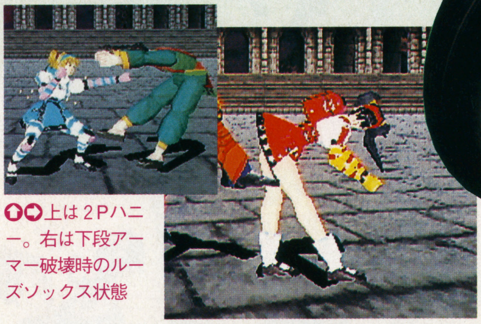
小学生ハニー

今年の冬はランドセルでキ・マ・リ♡

ハニー使用条件

さて、この小学生ハニーを使えるようになる条件は、いたって簡単。1PモードAコースをクリアし、その後ハニーを選ぶときにXかZボタンを押して選択するだけでOK。Xで赤、Zで青の小学生ハニーがそれぞれ登場する。

その他の隠しキャラを使えるようになる条件をハニーの股の下に掲載したので参考にして欲しい。



⬆➡上は2Pハニー。右は下段アーマー破壊時のルーズソックス状態

➡虎縞模様に手袋をアレンジしてるあたりがハニーらしい

ハニーの秘密

年齢	16歳（9月3日生まれ）（乙女座）
身長	159cm
足サイズ	23cm
視力	0.1(右) 0.3(左) コンタクト使用
出身地	アームトンシティ
趣味	コスプレ、衣装作り
仕事	学生(アパレル系専門学校)
好きな食べ物	ストロベリーチーズケーキ アイスクリーム
嫌いな食べ物	にんじん

他のキャラの出現条件

1Pモードで各コースをクリアするごとに、セレクト画面の？マークキャラの一部が使用可能になる。今回は、あと4人のキャラを紹介。

●**キッズアキラ&キッズサラ**
VFキッズより登場の2人
条件：コースBをクリアする

●**ウラバン**
バンに酷似したナゾのキャラ
条件：コースCをクリアする

●**JANET**
バーチャコップ2の女性キャラ
条件：コースDをクリアする

©SEGA

True Love Story トゥルー・ラブストーリー 季節限定の4人の女のコたちに一挙に迫る！

ふたりで Blue Love

シミュレーション **トゥルー・ラブストーリー**
アスキー
PS 発売中 5800円
メモリーカード対応(2ブロック)

季節限定で登場する4人の女のコたちと「真実の愛」を紡げ！

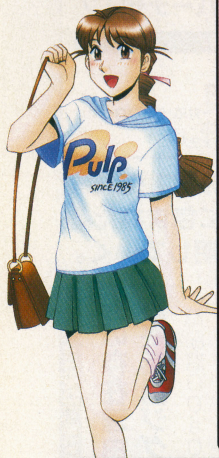
今回は春夏秋冬のうち1つの季節にだけ登場する4人を紹介。季節限定だけに？どこかひとくせあるところが魅力的なコたちだ。彼女たちと真実の愛を見つけるためのポイント（会える場所、イベント、プレゼント）をふまえつつ、4人の素顔に迫っていくぜぇ！

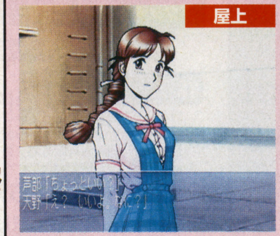
「真実の愛」をつかむポイント

●女のコがよく現れる場所に足繁く通うのが基本だが、下校時の話題になるイベントの中には、女の子の出現率が低い場所で起こるものもある。移動先を絞り過ぎるのは×。
●下校時のプレゼントは女のコをあまり照れさせずに一気にトキメキ度を上げる効果を持つ。デートに誘う直前が渡し時。

夏 天野（あまの）みどり

流行に敏感、そして飽きっぽいという今時の若いモンぶりを発揮する。親しみやすい性格で、すぐ仲良くなれる。見た目通りの能天気ぶりが一緒にいて楽しい。





ここで会える♥

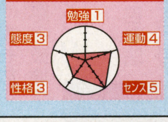
その落ち着きのなさを反映してか、休み時間や昼休みには場所を選ばずどこにでも現れる。帰宅部の彼女は放課後になると屋上でプラプラしているか、駅前通りをうろついている。休日の午前中は寝ているらしくほとんど外出しない。昼になるとノコノコ起きだしてゲームセンターで遊んだり、本屋で新しい雑誌をチェックしたりと、多忙な？生活を送っている様子。

話題になるイベント！

休日の駅前通りに行くと（＝買い物に出掛けると）天野さんに出会い、カラオケに誘われる。カラオケボックスに着くと、彼女はマイクを独り占めして延々と歌い続けるのだった…。余談だがこのカラオケボックスには『トゥルー・ラブストーリー』のオープニング曲が入っているらしい。

Best Present

好みの男性像



天野みどり（あまのみどり）プロフィール	
身長・スリーサイズ	T160 B88 W58 H86
誕生日・血液型	11月2日・B型
クラス・クラブ活動	2年D組・帰宅部
趣味	寝る・カラオケ・ウィンドウショッピング・TVゲーム
好み	新しいもの・爬虫類・派手な音楽

♥みどりDATA

春 春日千晴（かすがちはる）

真面目でお堅い表面（自分でも気にしている）と、時折見せる細やかな面とのギャップが魅力。男に負けまいと、勉強に風紀委員の活動に貯金にはげむ？日々。

ここで会える♥

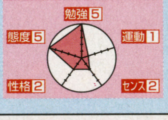
2年教室には時間帯を問わずよくいるが、放課後には出現率が特に高くなるので、春日さんに会うならココだ。昼休みの図書室での出現率も高いが、他の女のコもよくいるので彼女に会えるとは限らないぞ。あと、昼休みの理科室での出現率が高いことは注目に値する。なお、寄り道スポットは図書館だ。休日の午前中はあまり外出しないが、午後には図書館によく出没する。

話題になるイベント！

風紀委員としてバリバリやっている春日さん。隠れてタバコを吸っている生徒がいないか見回り中の彼女に校舎裏で出会う。校則を守らない人が多いと威勢よく愚痴る？彼女だが、背中に毛虫がついていることに気づいて突然大パニックに。さっきまでの毅然とした態度はどこへ行った？

Best Present

好みの男性像

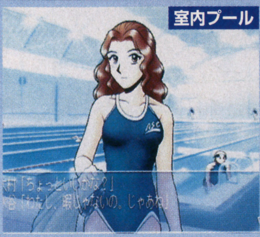


春日千晴（かすがちはる）プロフィール	
身長・スリーサイズ	T156 B80 W60 H84
誕生日・血液型	1月5日・A型
クラス・クラブ活動	2年B組・帰宅部
趣味	勉強・貯金・オセロ
好み	役に立つもの・風景写真

♥千晴DATA

冬 水谷由梨香（みずたにゆりか）

放課後に室内プールを借りに来る他校水泳部の主将。華やかな外見通りの高飛車な態度をとるが、実は結構ムリしているのかも。飾らないキミの方が素敵だよ…



ここで会える♥

平日に会える時間帯は当然ながら放課後のみ。逆に放課後の室内プールに行けばほぼ確実に会える。プールでしか会えないというわけではないが、教室の類にはほとんど現れない。いるとすれば噴水広場か保健室か屋上ぐらいだ。寄り道は結構するほうで、神社と駅前通りでよく会える。休日は午前中からウロウロしているようで、午後のアクセサリー屋での出現率は高いぞ。

話題になるイベント！

水谷さんに会いたいな、と思って放課後の室内プールに行くと何だか騒がしい。練習中に彼女の脚がつってしまったのだ。ハードな練習で疲れがたまっていたのだろうか。まだそんなに親しくないはずだが、なぜか彼女に頼まれて保健室まで連れて行くことになる。たなぼたラッキーだぜぇ！

Best Present

好みの男性像

水谷由梨香（みずたにゆりか）プロフィール	
身長・スリーサイズ	T167 B88 W56 H84
誕生日・血液型	12月18日・B型
クラス・クラブ活動	白百合女学園2年・水泳部部長
趣味	水泳・ぬいぐるみ集め
好み	優雅であること・おいしいもの（動物が苦手）

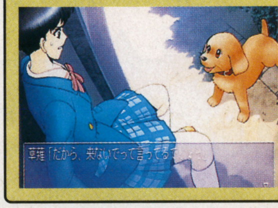
♥由梨香DATA

秋 草薙（くさなぎ） 忍（しのぶ）

いつも落ち着き払っている（ように見える）オ・ト・ナの先輩。精神修養のために始めたという合気道の腕前はかなりのもの。お姉様、ボクを投げ飛ばしてぇ！

ここで会える♥

休み時間、昼休みは3年教室によくいる。放課後は合気道部の道場がある校舎裏での出現率が特に高い。注目すべき場所は屋上。喧騒を嫌う彼女は独り静かになれる屋上に時間帯を問わずよく現れる。寄り道の時間帯・休日は神社にいることが多い。なぜなら彼女の家が神社だからだ。ただ神社に寄り道するコが他にもいるので、会うことだけが目的なら休日に行く方がいい。



話題になるイベント！

放課後のグラウンドに行くと何かを怖がる草薙先輩の声がする。先輩が脅えるなんて一体何事かと思ったら、キューキューいってる小犬がいるだけ。怖いものなしかと思っていたら、犬が苦手なのか。いつもピッと凛々しい彼女がオロオロするところが見られて、どことなくラッキーな気分？

Best Present

好みの男性像

草薙忍（くさなぎしのぶ）プロフィール	
身長・スリーサイズ	T172 B82 W59 H85
誕生日・血液型	7月25日・A型
クラス・クラブ活動	3年C組・合気道部
趣味	合気道・書道
好み	実用的なもの・やきいも

♥忍DATA

©ASCII/Bits Laboratory

バーチャロン適性、覚醒のためのマニュアル！

OPERATION MOONGATE from VIRTUAL ON

CYBER TROOPERS TRAINING COURSE 電脳兵士養成講座

Mission File：11

CYBER TROOPERS 電脳戦機 バーチャロン

アクション **電脳戦機バーチャロン**
セガ
SS 発売中 5800円
バックアップメモリー対応（11ブロック）
ツインスティック対応
同画面対戦可能（最大2人）

作戦遂行中に立ちふさがる障壁の2機体。この謎に包まれた超兵器たちの姿を解明していく。

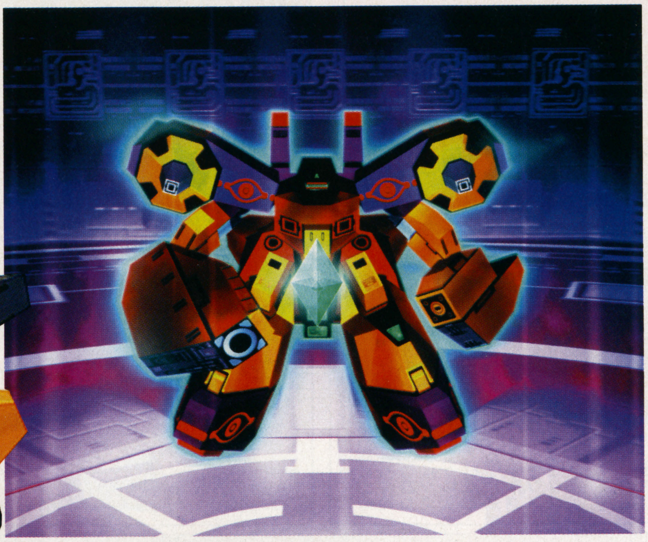
UNKNOWN ENEMY

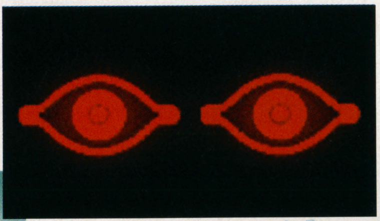
謎の戦闘プログラム発動 狂気が生んだヤガランデ

『バーチャロン』というゲームは、実は0プラント（※1）開発のM.S.B.S.（※2）を使用した一般プレイヤーの強制徴兵用マシンである。ゲームの形を借りて、O.M.G.（※3）においての大量動員確保を画策したのだ。このシステム中に、VRパイロット適性を検査している（※4）適性シミュレーションがある。

かつて0プラントに実験体として収容、VR開発実験に徴用されていた少年がいた。この少年の実験記録をフィードバック、VRシミュレータとしたのがこの適性シミュレーションなのである。

このシミュレーションプログラム上に謎の巨大VRが発生することがある。これはヤガランデと呼ばれる機体で、本来プログラム内には存在しない。詳細は不明だが、これはシステムの基礎になった実験体の少年の精神データが引き起こす現象らしい。彼が実験中体験した恐怖（※5）がプログラム上で具現化・再現されたバグ、それがヤガランデだ。





⬆➡この機体に関してはすべてが謎。描かれた文様も気になる

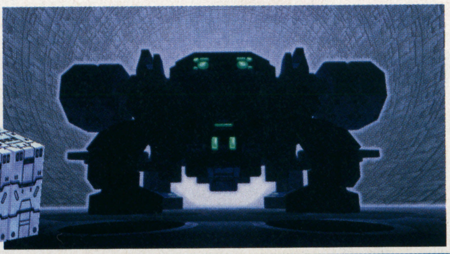
LAST DEFENCE WEAPON

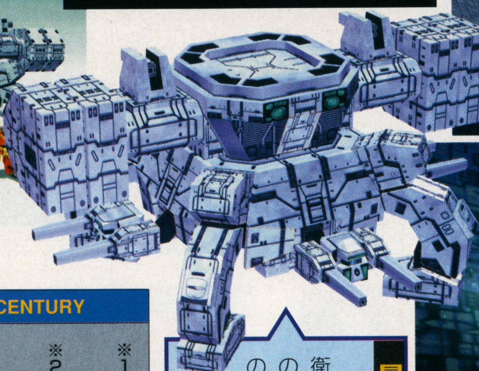
その存在理由は破壊！ 最終兵器ジグラット!!

電脳暦00a0年（※6）、暴走を開始した月面遺跡。まもなくDN社はVRによる遺跡の破壊作戦を発令した。これがO.M.G.である。

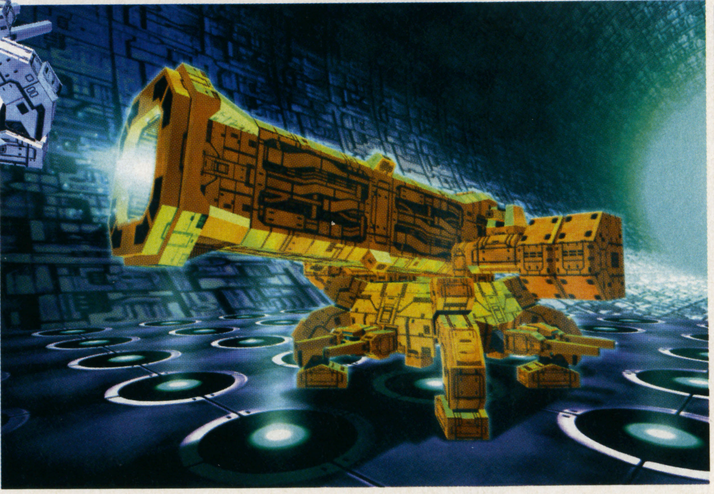
遺跡の最深部には、自動防衛機構「太陽砲」と共に、DN社軍及びバーチャロンシステムによる一般参加兵のVRを待ち受ける巨大な兵器が存在する。これが最終防衛移動兵器ジグラット（※7）である。

この最終兵器は巨大自走レーザー砲塔への変形機能を持つ。





⬆現行の全VRとの大きさ比較。この2機が、いかに巨大かがうかがえる



最終防衛兵器の存在

DN社にとって、この防衛兵器は予想外だった。この兵器の存在理由は侵入者の破壊。いわば人体における白血球のような役割なのだろう。

NOTES of VIRTUAL CENTURY

※1…DN社管轄の秘密研究機関。バーチャロン計画の発案もこの機関によると言われる
※2…この遠隔操作システムがゲーム『バーチャロン』そのものである。プレイヤーはプレイすることで知らぬ間に徴兵されている
※3…オペレーション・ムーンゲートのこと
※4…ゲームの前半5ステージがこれにあたる
※5…未確認情報ではあるが、少年は実際にヤガランデと戦闘したらしい。実在するのか？
※6…電脳暦は16進法で表される
※7…超硬装甲を持つが、レーザー発射形態時は装甲が軽減する

OPERATION MOONGATE 電脳兵士養成講座

©SEGA ENTERPRISES

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

2300

差出有効期間
平成9年5月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 1月24日号

□□□-□□

住所　最寄り駅（　　）線（　　）駅

ふりがな
氏名　電話番号（　　）ー

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　年

誕生日　19　年　月　日　性別　男・女

（キリトリ線）

好きなジャンル とても好きなジャンルをA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	RPG		格闘アクション		アドベンチャー	
	シミュレーション		スポーツ		パズル	
	アクション		シューティング		テーブル	

好きな系統のゲーム とても好きな系統をA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	業務用の移植もの		海外ゲーム		アニメ(マンガ)原作もの	
	ゲームキャラ重視		美少女系		兵器・メカもの	
	パソコンからの移植		ファンタジー		SF	

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　　　　年	プレイしたゲーム本数　　　　本

所有ハードに○をつけてください(いくつでも)

1. ニンテンドウ64　2. プレイステーション　3. サターン　4. PC-FX
5. スーパーファミコン　6. ファミコン
7. NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
8. メガドライブシリーズ　9. スーパー32X　10. PCエンジンシリーズ
11. ゲームボーイシリーズ　12. バーチャルボーイ
13. ゲームギア(キッズギア)　14. 3DO　15. DOS/V
16. マッキントッシュ　17. PC9801・9821シリーズ　18. MSXシリーズ
19. ピピンアットマーク　20. 業務用　21. その他　22. 何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　　　　本	年平均中古ソフト購入本数　　　　本
週平均ゲームプレイ時間　　　　時間	月平均ゲームセンタープレイ時間　　　　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください(いくつでも)

1. 野球　2. サッカー　3. ゴルフ　4. 釣り　5. プロレス
6. その他のスポーツ　7. 麻雀　8. パチンコ　9. パチスロ
10. 将棋　11. 囲碁　12. 競馬　13. ギャンブル　14. ピンボール

(キリトリ線)

毎週土曜日 発売前ゲームを遊んじゃえ

1月11日・12日のオリジナルテレカは

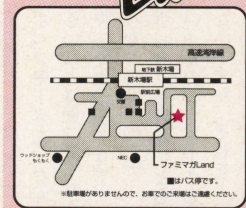
『ダイナマイト刑事（デカ）』

アンケートにこたえるだけで…

オリジナルテレカをもらっちゃえ

たっくさんの発売前人気ソフトを、好きなだけ遊べる！　そんな夢のような施設があったことを、キミは知ってたかな？　ソフトショップの店頭でやってるような、小さなモノじゃないぞ。ズラリと並んだ200台以上のモニターから、キミのやりたいゲームを選んでプレイすることができるのだ！　ちょっと気になるゲームも買う前に体験できるグッドな施設、「ファミマガLand」は、東京・新木場駅の目の前！　ウレシイ入場無料だ！

ファミマガLandがそれを可能に!!

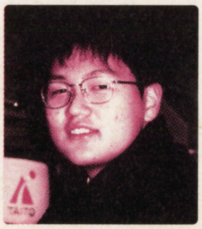


■交通機関
●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄(有楽町線)・臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス
夢01系統
錦糸町駅(JR)～新木場駅(約35分)
（日曜・祝日のみ、毎時1～3本行）
木11甲系統
東陽町駅(営団地下鉄)～新木場駅
(約20分、毎時3～5本運行)

毎週日曜日は会員Day!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！　右に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことで登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡する。奮って応募しよう！

12月21日ファミマガLand訪問者



東京都／長谷川晶一さん

「毎回来てます。発売前のゲームができてテレカまでもらえるのがいいですね。最近ヘッドホンが常備されるようになったので不満なところもなくなりました。アンケートは記事になることを考慮して点数をつけたり感想を書いたりしてますよ」

1/11・12ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（1/24～1/30発売予定ソフトが対象）

プレイステーション最新作

- ●峠MAX　最速ドリフトマスター／アトラス／スポーツ
- ●Metaphlist～v.X.2297～／A.D.M.／シューティング
- ●プリンセスメーカー　ゆめみる妖精／SCE／シミュレーション
- ●FIGHTING NETWORK RINGS／ナグザット／スポーツ
- ●ゲゲゲの鬼太郎／バンダイ／アドベンチャー
- ●恐怖新聞／ユタカ／アドベンチャー

サターン最新作

- ●EVE burst error／イマジニア／アドベンチャー
- ●SUPER CASINO SPECIAL／ココナッツジャパンエンターテイメント／テーブル
- ●デイトナUSA　CIRCUIT EDITION／セガ／スポーツ
- ●ダイナマイト刑事／セガ／アクション
- ●はいぱぁセキュリティーズS／ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）／シミュレーション
- ●トゥームレイダース／ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）／アクション

ゲームボーイ最新作

- ●カービィのきらきらきっず／任天堂／パズル

PC-FX最新作

- ●バウンダリーゲート　ドーター　オブ　キングダム／ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）・NECホームエレクトロニクス／RPG

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

お問い合わせ…(03)-3573-8635 ファミマガLand事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

●担当者紹介●

マモー：今さらながら、清原の巨人入団は大変おめでたい。桑田とのKKコンビ復活、松井とのMK砲など、今年の巨人はみどころたくさんですな！

影ロー：『ロボット大戦』のトレーディングカードにはまった。V2ガンダム3枚は必須か。んで、竜崎一矢は使用禁止にしてほしい。まじでやばすぎ。

ポン助：ひそかに『ウォーザード』のレベルを上げている。影ローさんを瞬殺するためにな。ふはは。

新年あけおめ。といっても、もう明けて10日経つけどな。でもスタッフはいつもめでたいから困る。

FMW ファミマガウィークリー 投稿バトルロイヤル

FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

影ロー「えー、あけましておめでとうございます。本年もよろしくお願いいたします、っと。旧年中はお世話になりまして…あんまりお世話になってはいないんだけど、いいのかなあ。日本の通信文章ってなんかいいかげんっすねー。お世話になってないのに、お世話とか、前略とか、かしことか、なんなんすかね、ほんとに（ポカ！（鉄拳））あ、イテ」
マモー「なんじゃい、新年から！ 読者のみなさんに新年メッセージを送っているかと思えば、個人的な年賀状の返事を声を出しながら編集部で書くんじゃねー！ あ、みなさま、本年もくれぐれもよろしくお願いしますので」
影「だって、早くもらった年賀状の返事を出さないといけないっす」
マ「早くっていって、もう1月の10日になるだろーが。根本的にすでに遅すぎじゃ」
影「だってー」
マ「だってもヘチマもない！ ところで、あと1人はどこいった？」
影「その辺にいるんじゃないすか」
マ「その辺ってなあ…あ、いた。新年早々、机の下で寝てるんじゃねーっつーの！ 起きろアホ！」
ポン助「ムニャムニャ、もう飲めないよー、勘弁してよー、酒井美紀ちゃんよぉ」
マ「なんの夢見てるんじゃ？ 起きろ、けるぞコイツ」
ポ「ああ、もう朝ですか？」
マ「なにいってる！ 新年号じゃ、しゃきっとせい、しゃきっと」
ポ「あーはいはい、今出ました」
マ「なんだ、それは。オマエら、この号は1997年の門出を飾る号なのだぞ。1本芯とおせ、芯。そこでだな、今年の抱負をそれぞれ述べてみなさい」
影「はい、じゃあ、今年こそ！」
マ「おお、今年こそ？」
影「今年こそ、えーどうしましょ」
マ「相変わらず煮えきらんな」
影「じゃあ、今年こそ煮えきるようにするっす」
マ「わけわからんぞ」

今週の喜怒哀楽 1点

お店のレジでお金を払っている小学生が1万円札を出していた。オレ（中学生）なんか2千円しかもっとらんのに～。悔しい。（埼玉県／名探偵！）マ「お札があるんなら十分だろう。一応社会人のこいつらを見てみろ」影「300円で一番効率よく腹をいっぱいにするにはどうすればいいだろう…。おにぎりかな…？」ポ「『FFⅦ』買うとすると家賃払ったら今月1万円で過ごさなきゃいけない…。どうしよう…」

フリーなトーク 2点

影「新年最初のこのコーナーですけど、年賀状などはまだ届いていないスケジュールで執筆してますので、通常のおたより紹介ということになりまっす」

ボクは、こんな週刊誌を創刊からずっと集めてみたいと思っていました。したがって、今集めてます。それで、どうせだったらこういう投稿コーナーがあるんだから、やってみようと思い、書きました。といっても、なんとなく出すのではなく、しばらくこのコーナーを見ていて、なんだか自分も書きたいと思うほど燃えてきたからです。でも、こういうの初めてで、あまりうまく文が出てこないです。でも、投稿仲間（?）にしてほしいので書きます。これからも投稿しながら成長しようと思います。よろしく。（北海道／CHAOS）

マ「ということであるが、ここで発表することがあるのだ」
影「な、なんすか？」
マ「今年からの方針だ」
影「ボクらを無意味にいじめないとか…」
マ「バカモノ！ それは例年以上につらく当たる！」
影「ひえー、ヤブヘビだったっす」
マ「今まで、読者のみなさんの投稿にはかなり優しい気持ちを交えてお返事していたのだが、今年からはそうはいかん！」
影「ハガキで飛行機でも折りますのでしょうか？」
マ「ひっこんどれ！ このコーナーの内容のパワーアップも鑑み、採用はしたけれど、もっとこうすればよろしい、というような建設的なアドバイスも用意していくぞ」
影「そうすか」
マ「そんな4文字で片づけるな！ だからな、辛辣なコメントも出てくるかもしれないが、そこはそれ、明日の糧としてほしい」
ポ「マモーさん、なんかわざわざ難しいことば使ってません？」
マ「たまに出てきて、そんなことというなってゆーの！」
ポ「今、辛辣なこともいうかもっていったのはマモーさん、あなたじゃないですか。それを…」
マ「うるさいわい、黙れぃ」
影「あの、CHAOSさんについてのコメントは…？」
ポ「あ、そうそう」
マ「そうそうじゃない」
ポ「CHAOSクンはね、雑誌を創刊号から収集するという喜びはよくわかりますがね、集めるだけじゃなく、ちゃんと読んでね」
マ「ちゃんと読んでくれているから、こうして投稿してくれるわけじゃないか」
影「なんで、新年早々からもめてるんすか！」
ポ「ペンネームがCHAOSだから、カオスで混乱してるから、というオチでどうですかね、へっへっへ」
影（ポン助さん、年が明けてから、テンション落ちてるっす）

オレは、ゲームボーイポケットのシルバーをもってるぜ！ 何?! 今はニンテンドウ64だって！ 何を言うか！ これからはゲームボーイの復讐なのだ～。

➡（埼玉県／名探偵！）復讐とまでは。ゲームボーイはいいけど（マモー）

マ「ゲームボーイは、ポケモンが出てから、かなり復活したな」
影「いえ、その以前からも人気はジリジリと続いていたんっすよ。だって、盆と正月の田舎・実家に帰る、っていう時期に新幹線とか乗ると、子どもさんはたいていゲームボーイをしてるっす。ポケットが出て、さらに軽く薄くなったんで、またまた買う人多いですよ」
マ「そういうオマエら、ゲームボーイはもってるのか？」
ポ「ウチのは現役です。今やってるのは任天堂のゴルフで、チョンボなしで15アンダーというスコアが残ってます」
マ「それがいいスコアなのか、悪いのかがわからんぞ」
ポ「ソフトも安く買えるし、原点に戻るっていう意味もあって、もって損はないですから、お年玉のあまりでどうぞ」
マ「メーカーの回し者か！」

マモーさんは ゲームと野球, どっちが好きですか? 私はゲームの方が 好きかな ——.

⬆（神奈川県／大野愛）しかし、なんで野球とゲームを比べるの？ 担当者紹介のところで野球ネタが多いからか…（ポン助）

影「これ、どうなんすか？ どっちも、って答えはナシですよ」
マ「野球」
影「ひいきのチームは？」
マ「巨人」
ポ「巨人、大鵬、卵焼きってか」
マ「古いよ、オマエ。オマエはどっちなんだよ？」
ポ「それは、野球ですよ」
マ「どこのファンだ？」
ポ「………ハンシン…」
マ「はんしんー？ そんなチームのファンだから、性格が曲がってるっていうんだよ！」
ポ「ウウウ（何もいえん）」
影「ボクはもちろんゲームです」
マ「オマエには聞いてねー。顔を見ればわかる。ゲーム命って」
影「ウヒョヒョ」
マ「喜ぶな！」

勝手に略すな 1点

会社の新入社員A子は22歳になるまで、ずっと「しゃれこうべ」のことを「おしゃれな町、神戸」の略だと思っていたらしい。（兵庫県／ティガ）ポ「こういう勘違い系の話って面白いですね」影「ボクも明日の全国の天気は…ってニュース見てて、なんで世界中の天気じゃないんだろ、って不思議に思ってました」ポ「粒ガムって粒々のガムがいっぱい入ってると思ってたのに、包装されててびびりました」マ「んなのはオマエだけじゃ」

ひと言フリートーク 1点

『ドラクエ』のパキパキカードがたくさん売られてるのを発見。スライムが欲しくなったので1個買ったらハッサンが出てきた。まぁいいか、と自動販売機で1000円入れてジュースを買った。用もないので帰ろうと思い、ついでにまたパキパキカードを買った。帰って開けたらまたハッサンだった。さらに自動販売機のお釣りを取るのを忘れたのに気づいた。ついでに母に殴られた。明日から期末だったのだ。（東京都／さすらいむ）影「濃いようで薄いような一日っすね」

ブラボー!ブラザー!! 2点

マ「さあ、何でもいいから、一発決めてもらおう」

郷さんのショッピングアドバイザー歴は2〜3年にはなると思う。（千葉県／陽&父）

影「昔、牛丼の吉野屋が、牛丼一筋80年というコマーシャルを10年くらい流してましたけど」

どうして、ドラえもんのコミックでは、のび太がしゃべるときに「〜かしら」というセリフになっているのかなぁ？　ボクも見習ってみようかしら。（大阪府／とっぴー）

ポ「あんらー、いいんじゃなーい。かしらって付けても、いいんじゃないのかしらん？」

マ「だから、やめろって」

近所のマクドナルドのメニューから「スマイル」（¥0）がいつの間にかなくなっていた。一度注文してみたかった。（神奈川県／ゲーム100乗）

ポ「ワシはマクドのバイトで、スウィングマネージャートレーニーまでいきましてん。で、実際にスマイルくれって聞いたことありますわ」

勝手にシリーズ化 2点

マ「メジャー・マイナーにかかわらず、いろんなゲームを勝手にシリーズ化してしまうのだ」

第3新東京市が舞台のアクションシューティング『エヴァンゲリング・ベイ』。戦闘シーンなど、ビジュアルにはやたら凝っているが、敵が倉庫だけという、ヘボいゲーム。（東京都／将棋部副部長）

ポ「おたよりはともかくとして、キミは将棋部の副部長なのか？　じゃあ今度、一局指しましょう」

マ「こら、おたよりを、『ともかく』とするな！」

今度はマサキたちと戦うシュミレーションゲーム。その名も『サクラ大戦EX』…でもロボットに勝てるのか？（神奈川県／○○○）

ポ「『サクラ大戦』は楽しく遊ばせていただきました。続編っちゅーの、やっぱ出るんですかね？」

マ「知らん。でも出るんだろ、たぶんな……」

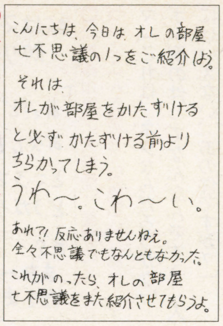
きっと10年後には…全編オール実写フルカラー動画！「スーパーマリオ256」発売！　スーパーマリオ128でないところがミソ。マリオが実写ということは…映画「スーパーマリオ」の人が主人公？（生きてたら）（神奈川県／凌駕黎）

マ「なんでもいいけど、なんでわざわざ難しい漢字でかっこいいペンネームを狙ってるヒトが多いのだ？」

影「それはボクも、以前から気になってたんっす。難しい漢字って、一発変換してくれなくて、しんどいときがあるっす」

ポ「おたよりとは関係ないかもしれないけど、コミケ関係のヒトとか、難しい漢字をあれこれ並べてペンネームにするパターンって多いですわねぇ」

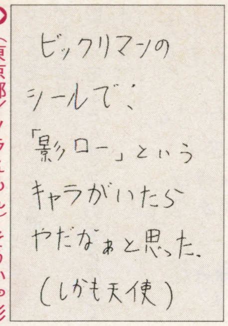
マ「その傾向は、いえてるな」



こんにちは。今日は、オレの部屋七不思議の1つをご紹介します。
それは、
オレが部屋をかたずけると必ずかたずける前よりちらかってしまう。
うわ〜。こわ〜い。
あれ?! 反応ありませんねえ。
全々不思議でもなんともなかった。
これがのったら、オレの部屋七不思議をまた紹介させてもらうよ。

➡（埼玉県／名探偵！）いや、もう紹介してくれなくても結構っす（影ロー）

ダジャレでポン 1点



ビックリマンのシールで、「影ロー」というキャラがいたらやだなぁと思った。（しかも天使）

➡（東京都／ノラえもん）そういや影ローに似たキャラもいたな（マモー）

「るろうに剣心」はお雑煮けんちん汁が好きらしい。（千葉県／陽&父）影「これ、ダジャレっすか!?　なんか別の雑誌のコーナーのような気が…。でも面白いからいいや」ポ「オレはモツ鍋が好きなんじゃー！」影「誰も聞いてないっすよ。なんか最近まじで壊れてません？」ポ「うふふ」影「なんかあったんすか？」ポ「いやー、1人でクリスマスを過ごした可哀相な人にはわかんないことですよ」影「殺ス」

フリーイラスト 3点

マ「このコーナーは、ほんとはカラーページにという動きがあったんだがな」

影「それでどうなったんですか？」

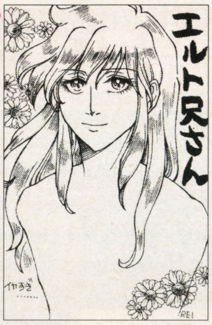
マ「また、今度な」

影「あらま」

ポ「残念ですね」

マ「ときどきはカラーページにしよう、という動きは確かにある。だからそんなときは拡大イラスト特集にしてしまうから、絵心のある人は、あきらめずにこれからもカラーのイラストも送ってきてほしいぞ」

ポ「あ、それから業務連絡ですが、トーンがはがれちゃってるイラストがときどきあるんです。トーンの多い作品は、できれば封筒で送ってください。それでも心配な人は、イラストをトレーシングペーパーで巻いて、厚紙を添えて、それで封筒に入れてもらえばいいと思います」



➡（福岡県／嶺主水）少女マンガはいいね。特に昔の。今のはいや（ポン助）

➡（神奈川県／上海りるりる）ちと季節はずれですが、載せました（マモー）

➡（栃木県／猫森ブルー）ダジャレ宛てだけど、ここに載せちゃう（ポン助）

➡（徳島県／霜夜りふる）沖縄とか暖かいとこなら咲いて…ないか（影ロー）

➡（徳島県／深津まゆこ）そういやウチの従兄弟が伝書鳩飼ってた（ポン助）

➡（北海道／将姫悠夜）ペンネームの漢字、これでいいのかな？（影ロー）

⬆（大阪府／みゆきのお母さん）いやあ、お母さんに早・く・ねとかいわれると…（ポン助）アホ、何をゆーとるのだ！（マモー）ほんとに『ゼルダ』楽しみっす（影ロー）

➡（愛知県／中村オセロ）実現しそうだったんだけど諸般の事情で（影ロー）

➡（愛知県／藤原まいむ）嵐を呼ぶ女ですな。ピアノ、痛いっす（影ロー）

拝啓○○様 1点

12／20号のプチワラ様。ありがたい知恵をありがとうございました。今までゲームするときは手とコントローラがベトベトになるスナック菓子は敬遠していたのですが、これで心おきなく食べることができます。どうもありがとうございました。（大阪府／霜月みぜる）マ「ゲームやってるときはハシで菓子を食うと手が汚れないってヤツだな」影「あ、ダジャレですね!?」マ「どこがじゃ」影「ハシで、カシ…。ハッハッハ！」マモー（無視）

お悩み相談室 1点

18禁のゲームを買うとき、どうやって買ったらよいですか。（愛知県／浦本浩司）影「えーと、浦本君は18歳ということなので、恥ずかしいから買えない、っていう意味ですよね？　基本的な技としては、領収書をもらうという手がありますね」ポ「もっといい手がありますよ。店員が若い女性だろうが、堂々と買えばいいんです。さらにチャックを開けながらゲーム名も口に出して買うとかな〜り快感です！」マ「寝言は寝ていえ、セクハラ大魔王！」

ホラふき三太夫 2点

マ「さあ、楽しいホラを吹いてもらおう」
影「マモーさんがらみのネタが来てるっす」

> 私はマモーさんと知り合いです！
> 「あっ！どうもマモーさん、お久し振りです！ところで、例の件はどうなりましたか？」
> P.S
> また一緒に飲みに行きましょう！

➡（神奈川県／大野愛）業界のあいさつってこんな感じで気色悪い（影ロー）

マ「これは、ネタなんだろうかな」
ポ「例の件ってなんなんです？　人にはいえない、あの件ですか？」
マ「そんなわかったようなことをいうな、バカ！」

紐緒さんの怒りが頂点に達したとき、右目に封印されし闇の力が解放される…。（神奈川県／スティーブ）

影「ちなみに、ゲゲゲの鬼太郎の、髪で隠れているほうの目は目玉おやじっす」
ポ「高校のとき同級生だった板倉クンは、前髪を伸ばしてカッコつけてたところ、髪の先が目にこすれて、結膜炎になりました」
影「紐緒さんは好きですが、もう少し急いでメカを組み立ててほしい」

ビンボーゆすりをしまくったら、脚がずいぶん細くなりました。（東京都／きさらぎ浅葱）

マ「うざったいから、ゆするなよ」

> 実は、雑務担当
> チョビヒゲ
> （改ポン助）
> 〒105
> 東京都　港区　東新

➡（東京都／ノラえもん）このマークの名前って正式には何なの？（ポン助）

それって俺だけ？ 2点

マ「こんなことしてるのはオレだけ？　というようなコト、教えてほしいぞ」

キングボンビー貯金箱に貯金してるヤツ。しかも500円ずつ。（広島県／肉吾郎）

ポ「今は金利が低いですから、たんす貯金でも同じようなものなので、いいんじゃないでしょうか」
影「では、『アーク』関係2連発をちょっと採用するっす」

『アーク・ザ・ラッドⅡ』で敵に対して何度も斬りつけるトッシュのひと言、「一撃だぜ」。それって一撃かよ、と思ったのは私だけでしょうか？（埼玉県／アール・グレイ）

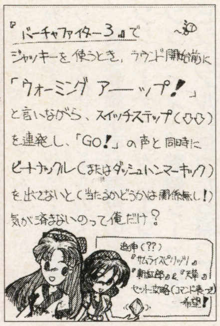
『アーク』で、レベルが上がったときに、キャラのセリフといっしょに「修行に終わりはない」などとほざいているのはオレだけ？（茨城県／任天丼）

マ「ゲームで出てくるセリフって、知らず知らずに突っ込んでたりするよな」
ポ「イイエ」
マ「否定ばっかりすな！」

学校の帰り、電車に乗ってたら、友だちにピコピコハンマーでなぐられた。それって私だけ？（神奈川県／龍化月かれん）

いつか遊ぼうと思ってゲームを買いながら、日々の生活に追われて遊んでいないゲームが100本以上あるのはオレだけ？（石川県／竹田一）

影「ボクもそうでっす」



➡（三重県／川西正臣）格闘系の人は、こういうパターン多いのよ（マモー）

隣の兄貴 2点

マ「あなたの身の周りの変わった人を紹介してほしいぞ」
影「FMWでいうと、マモーさんとポン助さんというところっすか」
マ「最たるものが影ローじゃ」

> 御堂筋線で
> 朝の通勤時に
> エヴァのアンソロジー本を
> 読んでる兄さん…
> そして
> 帰りの電車で
> アニメ系の小説ばかり読んでる
> 大きめの兄さん。
> あんたたちは良くても
> こっちが何だか恥しいよ…。

➡（大阪府／みゆきのお母さん）大きめの兄さんって、○○の人？（ポン助）

ポ「そうそう、地下鉄で官能小説読んでるオッサンもけっこういて、恥ずかしいったらありゃしませんわほんまに」
マ「なんで官能小説ってわかるんだよ」
ポ「もちろんオレものぞいて読んでるからさー、ハッハッハ」
マ「もう、かんべんしてくれ」

> カラオケに行ったとき、「Rusty Nail」（X Japan）を歌っていて興奮が頂点に達し、電気をつけたり消したりし、テーブルをちゃぶ台返しのえじきにし、あげく服までぬぎだしたところでたこ焼きを持ってきた店員に悲鳴をあげさせた友人T。
> P.N円理毛の伝説

➡（東京都／円理毛の伝説）武勇伝もほどほどにな。日本を平和に（ポン助）

影「それは犯罪ですから、もうしちゃあいけないと忠告してあげてください」
ポ「カラオケボックスは、カラオケ以外の目的で使用しないこと。イーッシッシッシ」
マ「オマエ、新年そうそう、なんか切れてないか？」

遊園地にいく前日に、牧場物語をやってて徹夜した男がいた。翌日、雨が降って中止になったことを喜んでいた。おい、彼女とデートじゃなかったのかよ…。後日、牛が病気になったと嘆いていた。（埼玉県／大和リキ）

影「牛が病気！　すぐにケアっす」

> 俺の友人のSは、模擬試験の「志望校」に『私立きらめき高校』と書いて、先生に「無理だ。」と言われた。

➡（兵庫県／MD）そんな学校があったらボクもいきたいっすー（影ロー）

マ「シャレの通じる先生だな。そんな先生は大切にしたほうがええ」
影「ボクの夢は、大金持ちになって高校を設立。そんで学校名をきらめき高校にすることっす」
ポ「それで、どうするんすか？」
影「美人ギャルをいっぱい入校させるんですね」
ポ「ギャルって、あんた」
影「あんたあんたっていうんじゃないっす！　腹立つっす！」
ポ「金月さんを先生にお招きするんですか？」
マ「オマエら、いつまでもそのネタで展開してるんじゃねー！」
ポ「ではまた次回までさようなら」

投稿のオキテ

マ「年明け1発目のこのページということで、途中からこの雑誌を買いはじめた人にもわかるように、このコーナーの主旨を再度説明しておこうと思う。見ればわかるが、ここは読者の投稿で成り立っているページだ。投稿が採用されると、コーナーごとに定められたポイントが加算されていく。一定期間でポイントを集計し、上位にランクインした人には賞品が与えられるというしくみになってるわけだ」
影「投稿する際、ハガキに住所、氏名、ペンネーム（あるなら。短めが望ましい）、電話番号を忘れずに書いてください。封書でまとめてネタを送っても構いませんが、その際は1枚ごとにコーナー名など、上記の必要事項を書いてくださいね。ハガキサイズの紙を折らずに大き目の封筒に入れてもらうと、管理が楽で助かるっす」
ポ「投稿、待ってまーす」

現在の順位

1位	きさらぎ浅葱	19P
2位	ブチワラ	17P
3位	みゆきのお母さん	15P
4位	大野謙一	14P
4位	開花宣言	14P
6位	大野愛	13P
7位	アール・グレイ	11P
7位	蒼月ひかる	11P
7位	上海りるりる	11P
7位	田阪雅充	11P
11位	みん	10P
11位	陽&父	10P

投稿に飽きてしまったのか、ブチワラくんのハガキがまったく来なくなってしまいました。その間にきさらぎさんがトップを奪回。このまま突っ走るのでしょうか？

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

編集部日記

パソコン共和国を担当しているH。今回取り扱う素材が大好きなエヴァンゲリオンということで、最高に気合を入れまくって仕事してました。編集部の出入り口の近くにあるパソコンで作業してたんで、通りかかるほとんどの人に「なに遊んでんだよ」とかいわれてて、そのたびに「いや、まじで仕事なんすよー」とか答えてたのが笑えました。確かにそうなんだろうけど、使ってる写真はやけにアスカのが多かったような気が。でも許す。えらいぞ。

発売直前 もう待てない

天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse IV

2nd DISCの画面をスクープ!!

1st DISCは完全攻略!!

発売直前の今回は1st DISCを完全攻略。そしてなんと、本邦初公開!? 2nd DISCの内容までもバッチリ掲載だ。また『天外』産みの親、広井・竹部両氏にインタビューを敢行したぞ。

RPG	天外魔境 第四の黙示録
	ハドソン
SS	1月14日発売予定 6800円 バックアップメモリー対応(129ブロック)

©HUDSON SOFT/RED

ルイジアナからアリゾナまでの全容を明かす！

■基礎知識指南 ......P72～
■州別ストーリー攻略 ..P76～

1stDISCを徹底攻略

基礎知識指南

ここではキャラや世界観、また最強の魔物ハンターになるための手助けとして、様々なデータを掲載した。

アメリカが舞台になったことで、世界もストーリーも壮大になった今度の『天外』。ストーリーの攻略をする前に、火の勇者としての基礎的な知識をデータ等で紹介、参考にしてほしい。

物語は火の勇者を中心に展開する

『天外』シリーズを通しての主人公は、火の一族の血を引く勇者である。今作ももちろん火の勇者が主人公。だがその冒険の舞台は、今までのジパングと違い、なんと広大なアメリカ大陸となるのだ。

そして時は1893年、ニューオリンズから物語はスタート。その6年後からアメリカ全土を縦横に駆け巡る冒険が始まる。雷神たちは行く先々で、暗黒教団に毒されているアメリカを見ることになる。アメリカを救うことができるか。

⬆アメリカ全土のマップ。十二使徒がそれぞれのエリアを支配している

主人公と主要キャラクタ紹介

主人公である雷神と、パーティを組んで共に戦ってくれる主要キャラを紹介しよう。はじめは雷神1人だが、運命に導かれるかのごとく出会い仲間となる。

雷神（ライジン）
本編の主人公で、左肩に火の紋章を持つ魔物ハンターの日系2世。まだまだ若い16歳。

夢見（ユメミ）
雷神とは幼なじみのヒロイン役。不思議な夢を見ることができる。サムの双子の妹。

夕能（ユウノウ）
野生的で男勝りなネイティブ・アメリカンの女戦士。右胸に火の紋章を持つ。

エース（チェリー）
普段は頼りない保安官チェリーだが、仮面を着けると正義のエースに大変身。

禅剛（ゼンゴウ）
ジパングに憧れ、妻子を捨てサムライとなったアメリカ人。だがどこか勘違いしている。

敵は暗黒教団十二使徒

暗黒教団と審判の十二使徒。十二使徒であり教団の首領なのが、サネトモである。教団とサネトモの真の目的はアメリカの崩壊か？今回の攻略を参考にして、考えてみてほしい。十二使徒は独自にエリアを支配しており、1stDISCで直接戦うのは、サネトモ以外の左の4人の使徒たちである。

サネトモ
暗黒教団の首領で詳細不明。封印の書を開いた張本人。

アペティ
アリゾナを支配。デブこそ究極の肉体と信じている。

ロン・テリー
カリフォルニアを支配。ハリウッド映画界を牛耳っている。

キャンディ
モンタナを支配。アイドルで、コンサートは超満員。

ブリザード
アラスカを支配。吹雪を自在に操ることができる。

強力な魔法と奥義の役割を理解しよう

ボスや直接攻撃で倒せない手強い魔物と戦うときに魔法と奥義を使うと、戦闘をスムーズに進めることができる。

魔法は戦闘補助、奥義は直接攻撃としての役割を持っている。魔法によって味方が有利に戦える状況を作り、そのあとに奥義を発動するのが基本的な使用法。この方法だと、奥義の力を最大限に引き出すことができるのだ。

⇨夕能の奥義、水龍の歌。奥義は直接ダメージを与えるものが多い。

⇨敵単体の防御力を下げる魔法・ソフトマン。カタい敵に使え！

一撃必殺の強力な破壊力 奥義は攻撃の切り札だ

魔法を唱えるのに必要なMPは、戦闘終了時に自動的に最大値まで回復する。そのため、魔法は戦闘ごとに遠慮なく使えるのだ。

また、回復と攻撃補助の魔法は、戦闘中だけでなくフィールドでも使える。そこで、ボス戦などのまえには、あらかじめ味方の攻撃力や防御力をあげておいてから戦いに挑むことを勧める。

なお、魔法は各地にあるインディアンの村で魔法の種をもらうことによって覚えられる。

⇨戦闘終了直前に回復魔法をかければ、MPだけでなくHPも回復できる

⇨魔法は、奥義とは違い、戦闘時に補助的な役割で使うものが多い

MP補充のいらない魔法で戦闘を側面からサポート

奥義には水や光などの属性があり、それらの弱点を持つ魔物に対して使うことで、通常攻撃の2倍のダメージを与えられる。さらに、2人のキャラの奥義を組み合わせると合体奥義を発動することができる。合体奥義は命中率が100パーセントなので、確実にダメージを与えられるぞ。

なお、奥義はストーリー中のイベントによって覚えていく。

⇧画面内の敵全員に大ダメージを与える奥義もある。さすがに奥義の威力は絶大

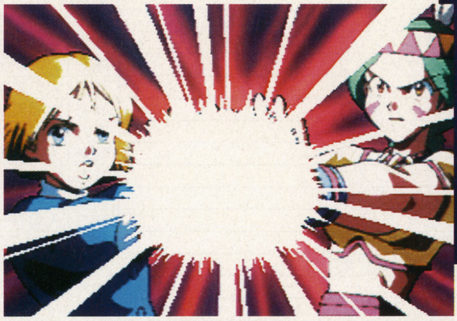
アリゾナまにのあいだで入手可能な魔法

魔法名	消費MP	魔法の効果	入手場所
ヒーラ	4	味方1人のHPが約30回復	シアトル
ソフトマン	6	敵1体の防御力が低下	モンタナ南東の村
ミナヒーラ	10	味方全員のHPが約30回復	カリフォルニア北西の村
スローマン	2	敵1体の素早さが低下	カリフォルニア西の村
リターンフット	2	迷宮から脱出	カリフォルニア中央の村
ウィークマン	2	敵1体の攻撃力が低下	ヨセミテ
パワーマン	3	味方1人の攻撃力が上昇	カリフォルニア東の村
スカイウォーカー	2	今まで行ったことのある町へ移動	アリゾナ北の村
アップラッパー	3	敵1体を混乱させる。ボスには無効	アリゾナ東の村
ミジョン	2	敵1体の弱点がわかる	モニュメントバレー

番外編 気分は対戦格闘？ たまにはこんな戦闘も

ゲームが進むと、左の写真のような戦闘もできるぞ。パッドのボタンで防御、ジャブ、ストレート、必殺技を使い分けて戦うなんて、これはもう対戦格闘ゲームだ

⇧ゲイシャロボとキングマントーの闘いだ。これはカジノでも遊べるぞ



⇨夢見と夕能の合体奥義、「シャイニング」。敵全体に大ダメージを与えるぞ

⇧このように特別なグラフィックが表示される奥義もある。この画面は必見だ

大きなストーリーの流れ

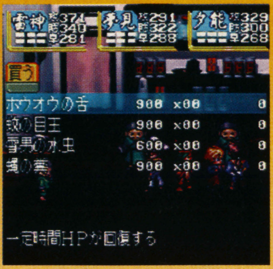
事の発端であるルイジアナで、6年前幼い雷神たちが見た、サネトモと封印の書が開かれる事件。そして時はたち、魔物ハンターへと成長した雷神がアラスカへと向かう。育ての親を救うために…。

各DISCの導入部であるルイジアナとテキサス以外では、ボスである十二使徒を倒して、次のエリアへ進む形になる。エリアと攻略しているページ数をフローチャートで示したので参考にしてほしい。

ルイジアナ P76～
アラスカ P78～
モンタナ P81～
カリフォルニア P84～
アリゾナ P88～
2nd DISC
テキサス P91～

メキシコへ舞台はアメリカ全土 冒険はまだまだ続く

霊系の魔物がいるところでは戦闘が長引くので、アイテムを消費しがち



チャイナタウンには、ほかとは違ったアイテムが売られている

戦いを有利にするアイテムの活用法

スタートからアリゾナ州までのあいだに購入できる、すべてのアイテムを左下の表にまとめた。アイテムによっては、特定の町や村でしか購入できないものがある。貴重なアイテムは、一度行った町に移動できるスカイウォーカーの魔法を使って買いに行こう。

消費アイテムのほとんどはバッドステータス（ステータス異常）やHPの回復に使うものだ。ダンジョンのなかで当分買い物ができない場合があるうえ、ボス戦では回復アイテムが必要になる。そういう場合に備えて、ある程度アイテムを購入しておこう。

攻撃アイテムを活用して戦闘中のピンチを脱出

攻撃に使えるアイテムは霊系のモンスターに有効だ。霊系に直接攻撃があたらない夕能や禅剛が使うと、こうした敵を楽に倒せる。

ボス戦など1発のダメージが大きい相手と戦うときは、魔法だけでは回復が間に合わなくなる。そこで、少々値段は高くなるが、ボス戦のまえに回復アイテムを何個かまとめて買っておこう。

また、回復と同時に防御力を上げるサクリコーンや、少しずつ回復するホウオウの舌なども、長期戦になりがちなボス戦に有効だ。これらは値段が高いうえに売られている場所が限定されているアイテムだが、店に寄ったときには買っておこう。2〜3個常備しておくと、戦いがかなり有利になるぞ。

一撃が大きいボス戦では、魔法で回復するよりもアイテムで回復したほうがいい

毒攻撃を受けたとき回復アイテムがないと、意外な相手に苦戦するぞ

アイテム一覧表

アイテム名	値段	購入できる町	効果
ヌガー	1	ニューオリンズ	味方1人のHPが6回復
ポップコーン	1	ニューオリンズ	味方1人のHPが12回復
コーク	1	ニューオリンズ	味方全員のHPが6回復
井村屋肉まん	1050	ニューオリンズ、フェアバンクス	味方1人のHP、TPが各30回復
あんまん	3850	ニューオリンズ、フェアバンクス	味方1人のHP、TPが各50回復
ピザ肉まん	5600	ニューオリンズ、フェアバンクス	味方1人のHP、TPが各80回復
サクリコーン	1050	ニューオリンズ、グランドキャニオン	味方全員のHPが30回復、防御力も上昇
メン子ゼリー	3850	ニューオリンズ、グランドキャニオン	味方全員のTPが50回復
1バンバン	2100	ニューオリンズ、グランドキャニオン	味方全員のHPが30回復、攻撃力も上昇
雪割り草	1	フェアバンクス、ノームの村	味方1人のHPが10回復
グット丸	350	フェアバンクス、シアトルなど	味方1人のHPが50回復
氷河の剣	2420	フェアバンクス	攻撃力+22、雷神が装備可能
北の防寒具	350	フェアバンクス	防御力+8、雷神が装備可能
追風の指輪	1500	ノームの村	素早さ+5、全員装備可能
ドクケスミン	200	シアトル、サンフランシスコなど	味方1人の毒状態が回復
サンケスミン	200	シアトル	味方1人の酸状態が回復
太陽の茶	200	シアトル、サンフランシスコ	味方1人の混乱状態が回復
EYE救ビー	80	シアトル、サンフランシスコ	味方1人の暗闇状態が回復
ぺろぺろ	100	ポートランド、キャンディタウン	攻撃力と防御力が上昇、副作用あり
ネコ耳	100	ポートランド、キャンディタウン	ネコ耳をつけた住人との会話に必要
ネコ耳ドール	600	ポートランド、キャンディタウン	売り切れのため購入不可能
スターナイフ	6050	レイク・タホ	攻撃力+35、雷神が装備可能
精霊弓	1000	レイク・タホ	攻撃力+35、夕能が装備可能
くされ鎌	2200	レイク・タホ	攻撃力+35、禅剛が装備可能
堅固の指輪	1500	サンフランシスコ	防御力+5、全員装備可能
星の革ジャン	900	サンフランシスコ	防御力+24、雷神が装備可能
桃色ドレス	1700	サンフランシスコ	防御力+30、夕能が装備可能
鉄人の作務衣	3000	サンフランシスコ	防御力+15、禅剛が装備可能
安全登山靴	240	サンフランシスコ	素早さ+3、全員装備可能
アサメザミン	120	サンフランシスコ、ラスベガスなど	味方1人の眠り状態が回復
シヤベルミン	80	サンフランシスコ	味方1人の沈黙状態が回復
牛の胆石	600	サンフランシスコ	味方1人の防御力が上昇
竜の耳クソ	900	サンフランシスコ	味方1人の防御力が上昇
一角獣の角	600	サンフランシスコ	味方1人の攻撃力が上昇
キリンの爪	900	サンフランシスコ	味方1人の攻撃力が上昇
ホウオウの舌	900	サンフランシスコ	味方1人のHPが一定時間回復しつづける
蚊の目玉	900	サンフランシスコ	味方1人のTPが一定時間回復しつづける
雪男の水虫	600	サンフランシスコ	味方1人のHPが完全回復、TPは0になる
蠅の糞	900	サンフランシスコ	味方1人のTPが完全回復、HPは1になる
幸運クッキー	200	サンフランシスコ	いろいろなステータスが上昇、回復する
シソジン	180	カリフォルニア東の村	味方1人の風邪状態が回復
鋭利の指輪	1500	トゥームストン	攻撃力+5、全員装備可能
白装束	5000	トゥームストン	防御力+18、禅剛が装備可能
白鹿の弓	2200	トゥームストン	攻撃力+45、夕能が装備可能
孤高の岩靴	400	トゥームストン、ラスベガス	素早さ+8、全員装備可能
タマゴ	100	ラスベガス（発展後）	新鮮なタマゴ、イベントアイテム
雪割り桜	200	ラスベガス（発展後）	味方1人のHPが50回復
モゾウ刀	150	ラスベガス（発展後）	攻撃力+30、禅剛が装備可能
ヘアバンド	1146	ラスベガス（発展後）	防御力+10、夢見、夕能が装備可能
ワシの羽飾り	20000	ラスベガス（発展後）	連続攻撃率上昇、夕能、エースが装備可能
ベター丸	1050	ラスベガス（発展後）	味方1人のHPが150回復
ベター丸S	3150	ラスベガス（発展後）	味方全員のHPが150回復
スターライト	2450	ラスベガス（発展後）	味方1人のTPが20回復
リムーブカス	120	ラスベガス（発展後）	味方1人の呪い状態が回復
ムーンライト	4200	ラスベガス（発展後）	味方1人のTPが50回復
サンライト	5600	ラスベガス（発展後）	味方1人のTPが100回復
レッドストン	3000	ラスベガス（発展後）	敵1体を炎で攻撃する
イエロストン	3000	ラスベガス（発展後）	敵1体を雷で攻撃する
サンストーン	3000	ラスベガス（発展後）	敵1体を光で攻撃する

魔法の特徴を把握し、「伝説」に近づこう

アリゾナまでのすべてのザコモンスターのデータを、左の表にまとめた。モンスターの弱点や、戦闘後に入る戦利品を見ながら効果的な戦いをしよう。戦利品は後述する勲章を得るために大量に必要となる。たくさんのモンスターを倒して、戦利品を集めよう。モンスターの特徴を把握して効果的に戦利品を集める。そして、それを何度も地道に繰り返し、すべての勲章がそろったときに、「伝説の魔物ハンター」の称号を獲得できるのだ。

魔物リスト

魔物名	HP	攻撃力	防御力	素早さ	経験値	弱点	戦利品	出現する州
フェンリル	20	12	0	14	4	火	牙	アラスカ
ビックフット	25	14	4	10	4	火	毛皮	アラスカ
ファットパイク	28	14	6	11	5	火	毛皮	アラスカ
フレアフォックス	35	16	6	18	5	火	クリスタル	アラスカ
氷鬼トール	33	18	10	18	6	雷	クリスタル	アラスカ
イナンナ	32	17	8	20	7	雷	クリスタル	アラスカ
ドロール	30	16	9	18	7	光	クリスタル	アラスカ
デススケルトン	5000	18	25	20	0	光	クリスタル	アラスカ
パラサイト	40	18	10	22	20	火	牙	モンタナ
マイコニド	45	19	12	20	21	火	種	モンタナ
ドリーパーズ	43	22	16	24	22	光	ルビー	モンタナ
マリオーネ	48	27	16	30	25	雷	時計	モンタナ
ボリス＆ドリス	44	22	12	26	24	光	ルビー	モンタナ
キャンディの犬	50	15	18	22	23	雷	牙	モンタナ
ドギーギャング	46	26	14	25	26	水	牙	モンタナ
フライングイール	55	26	20	26	27	火	羽	モンタナ
マッドビースト	48	28	12	28	23	水	牙	モンタナ
カバのケツ	100	32	22	28	31	雷	マン桃	モンタナ
ウマのハナ	50	30	20	28	32	水	マン桃	モンタナ
ジェイラー	80	46	20	30	40	光	ルビー	カリフォルニア
プリズナー	70	45	22	28	42	光	ルビー	カリフォルニア
ミュー	72	32	22	30	74	雷	羽	カリフォルニア
デビルシャーク	74	38	24	44	100	雷	歯	カリフォルニア
ダークストーカー	30	38	28	46	60	雷	ルビー	カリフォルニア
エキストラ	100	48	30	40	65	水	時計	カリフォルニア
魔物A	74	38	24	44	35	雷	クリスタル	カリフォルニア
魔物B	76	40	26	46	37	水	クリスタル	カリフォルニア
バレルカクタス	90	50	42	46	128	火	種	アリゾナ
グリズリー	100	52	32	46	128	風	胆	アリゾナ
ジェント	120	52	34	36	135	風	種	アリゾナ
ドラセナ	80	48	33	36	136	火	種	アリゾナ
ヴァルチャー	85	54	36	60	175	風	羽	アリゾナ
ボンレス	90	53	50	60	106	風	胆	アリゾナ
トマトヘッド	70	56	40	70	105	風	種	アリゾナ
アラモード	90	58	42	68	106	光	真珠	アリゾナ

勲章を4つ集めると

魔物ハンターの位が高くなり、いろんな人たちの接し方が少し変わるぞ

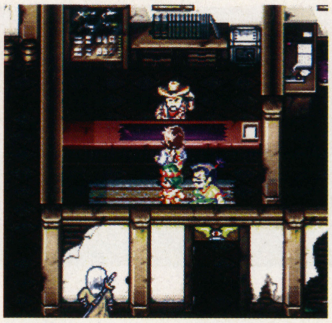
魔物ハンターの称号

称号	勲章の数
見習いハンター	勲章なし
C級ハンター	勲章1つ
B級ハンター	勲章2つ
A級ハンター	勲章3つ
超A級ハンター	勲章4つ
伝説の魔物ハンター	勲章5つ

魔物を倒して戦利品を換金しよう

このゲームでは魔物を倒してもお金が直接は入らないので、戦闘後に入手した戦利品をハンターギルドで換金することになる。戦利品の売価は左の表のとおり。州によって売価が異なるので、高く売れるところを覚えているといい。

また、戦利品は換金するだけでなく、アイテムに加工して装備することができる。例えばシアトルのハンターギルドでは、クリスタルをライトソード、毛皮を漁師の着流しに加工できる。さらに、サンフランシスコでは牙と種を1つずつで、妖狐の斧に加工できるぞ。


戦利品がたまったら、ハンターギルドへ行って換金してもらおう

戦利品換金リスト

戦利品	売価	戦利品	売価
毛皮	90～230	サファイア	240～270
牙	90～220	パラライト	220～310
クリスタル	120～320	骨	210～230
種	130～340	歯車	200～300
ルビー	100～300	黒メノウ	210～400
時計	150～300	アクアマリン	270～350
羽	100～280	竜のウロコ	500～520
歯	150～320	ダイヤモンド	330～400
真珠	200～300	マン桃	80～200
胆	140～300	アンバー	220～250

■**戦利品で勲章をゲット**

戦利品をハンターギルドで換金すると、交換した数がギルドに記録される。この数が必要な数だけたまると、勲章がもらえるのだ。勲章を獲得すると、その勲章によってパラメータが上がる効果がある。必要な勲章が入手できる魔物を、データでチェックしておこう。

この戦利品と勲章の関係、そして勲章を得たときに上がる効果などは左の表にまとめてある。

勲章と効果

勲章	勲章名	必要な戦利品	必要数	効果
	ゴーストの勲章	クリスタル、ルビー、サファイア、パラライト	50	MAXのTPが10上がる
	ビーストの勲章	羽、毛皮、胆、牙	50	攻撃力が10上がる
	プラントの勲章	種	40	すばやさが10上がる
	マシーンの勲章	歯車	50	防御力が10上がる
	デビルの勲章	黒メノウ、アクアマリン、竜のウロコ、ダイヤモンド	20	MAXのHPが10上がる

州別ストーリー解析編

ダンジョンマップやボス攻略を交えつつ、ストーリー順に各州での行動を手取り足取りフォローしていく。

ルイジアナ州

ニューオリンズで起こった出来事を雷神の夢で振り返る

レッド・ベアに会うためアラスカへ向かう途中、魔物に襲われて谷へ落ちてしまう雷神。気絶した彼は、ルイジアナ州ニューオリンズの村に住んでいた頃の出来事を夢に見る。ここでは、ニューオリンズの村周辺だけでストーリーが進行するので、ルイジアナ州のフィールドに出ることはない。

魔物の激しい攻撃を避けきれず谷へ落ち、その衝撃で気絶してしまう

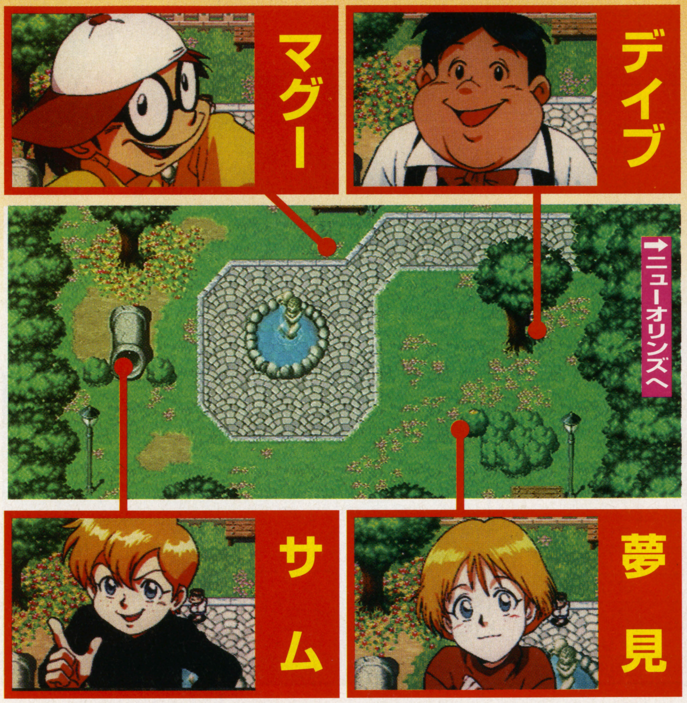
6年前、まだ魔物ハンター見習いだった頃の思い出を夢で振り返る

公園でかくれんぼ 4人の友達を捜せ

公園でかくれんぼをしている雷神が、友達を捜すところから夢がスタートする。捜し出す友達は、デイブ、マグー、夢見、サムの4人。左の公園マップに示した隠れ場所を調べると、見つけることができるぞ。全員そろうと、デイブがニューオリンズの村の東にある洋館の探検を持ちかけてくる。このとき選択肢が表示されるが、結局「はい」を選ばないと先に進むことができない。

洋館に出現するとのウワサの幽霊。この真相を確かめに行くことに

公園での4人の隠れ場所

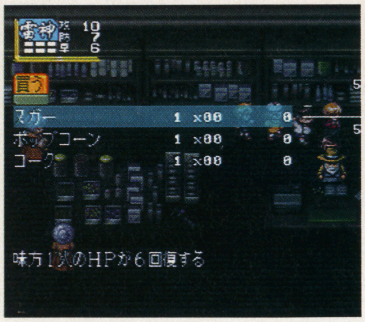


ニューオリンズの村で1ドルアイテムを買いだめ

洋館へ行くまえに、村で回復アイテムをそろえよう。ただし、雷神の所持金はたったの50ドル。しかもルイジアナ州編を通じて、所持金を増やす手だてがない。そこで、回復アイテムを1ドルで売っているジョージの店で買おう。ここでは武器や防具を売っていないので、全所持金を回復アイテムに注ぎ込んでかまわない。

今は柵の向こう側に行けない。洋館探検のことだけ考えよう

井村屋でおいしそうな肉まんを売っているが、高くて手が出ない



とてつもなく安いお菓子だが、ちゃんとHPを回復できる

子供にやさしいニューオリンズの村

ニューオリンズには、多くの孤児が集まっている。そんな理由から、村には親切な人がいっぱい。心温まる親切に出会える場所をピックアップするぞ。

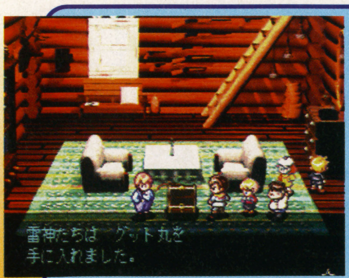
●わんぱくハウス

雷神たちが世話になっている孤児院。2階にいる子供たちが、スタートボタンで移動速度の切り替えができることなど、便利な基本操作を教えてくれる。操作に不慣れな序盤ならではの心配りだね。

この機能はわざわざ設定画面を表示させる必要がないから、かなり便利

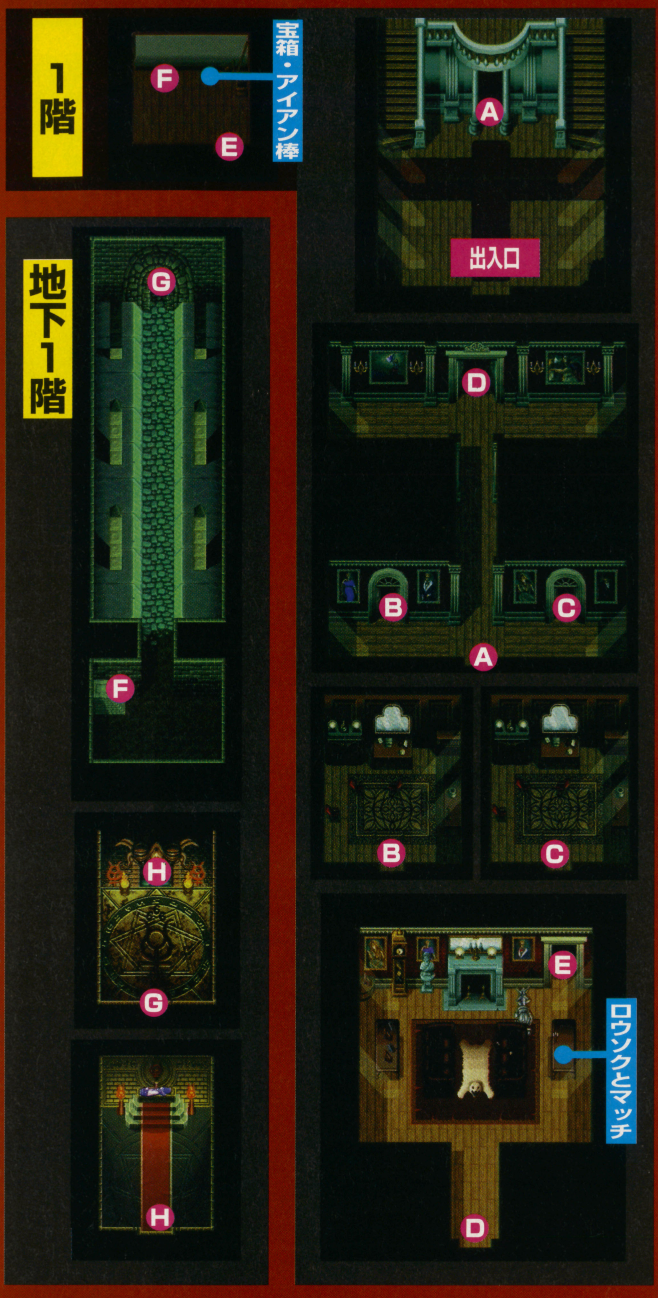
●宝箱がある民家

村の中央にある民家には、大きな宝箱がある。家主は快く雷神に宝箱の中身を持っていっていいと言ってくれる。中身はHPを50も回復できるアイテム・グット丸。洋館へ行くまえに必ず取ろう。



少ししか回復できないお菓子とは大違い。ピンチのときに役立つ

洋館マップ



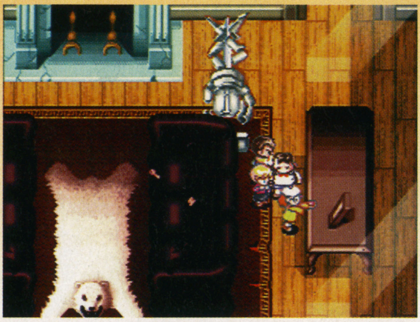
※マップ中にあるA～Hのアルファベットは扉や階段、通路のつながりを示す。

いきすぎた探検ゴッコ 幽霊が出る洋館へ潜入

村の東から山道を通って、洋館へ向かう。洋館内部に入って1階奥にある階段まで進むと、真っ暗でなにも見えないため先に進めなくなってしまう。応接間に戻って、テーブルの上にあるロウソクとマッチを取れば、地下1階へ行けるようになる。そして地下1階の一番奥の部屋まで進むと、サネトモの目覚めに直面してしまう。

⇧応接間で、正体がバレバレのミイラが登場。真ん中の選択肢が正解だ

⇧幽霊の正体サネトモ。この段階では彼が何者なのかわからない



⇧ロウソクとマッチで灯りを確保

■レッド・ベアが仲間になる

洋館から出ると、雷神の師匠であるレッド・ベアに会い、そのまま連れられてエデンの火がある場所へ着く。そこでサムがいないことに気づき、レッド・ベアと雷神の2人で捜すことになる。

⇧伝説の魔物ハンターで、村の人々から尊敬されている

⇧レッド・ベアが雷神を弟子にした理由が明かされる

必要以上に戦うな

洋館から初めて魔物が登場する。しかし、ルイジアナ州での出来事は雷神の夢なので、魔物と戦っても経験値が入らないし、戦利品を入手することもない。道をふさいでいたり、追いかけて来る魔物は倒したほうがいいが、それ以外は戦うだけムダ。HPを浪費するだけなので戦闘は避けよう。

⇧ルイジアナ州での戦闘は、操作になれるための練習だと思っていい

レッド・ベアと共に、行方不明のサムを捜す

柵の向こう側にある、廃墟と化した村にサムを捜しに行く。この村では強制的に3回魔物と戦うが、レベルの高いレッド・ベアが簡単に倒してくれるので安心だ。村の一番北西までいくと、サムを見つけられる。しかし、サネトモに操られたサムは博物館に入り、封印の書を開いてしまう。ここで、雷神の長い夢は終わり、舞台はもとのアラスカへと戻る。

⇧サネトモのたくらみによって、開かれてしまった封印の書

⇧村を歩き回っていると、急に魔物が近寄ってきて戦闘になる

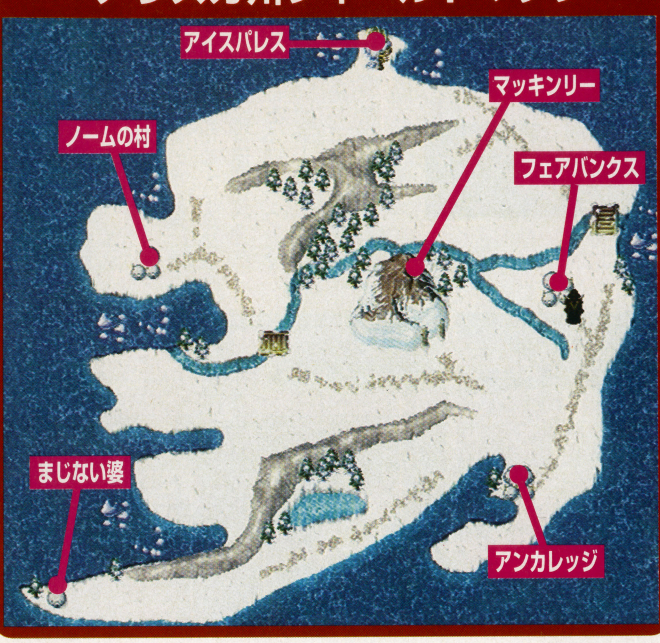
アラスカ州

師匠を捜しにきた雷神を待ち受けるつらく悲しい運命

ニューオリンズでの忌まわしい事件から6年。雷神は育ての親でもある師匠のレッド・ベアから手紙をもらい、ここアラスカ州へやって来る。レッド・ベアの手助けをし、アラスカ州を支配する審判の十二使徒の一人、純銀のブリザードを倒すのがここでの目的だ。

また、レッド・ベアを捜すうちに、雷神は魔物ハンターの星夜と出会い、自分の中に眠る火の勇者としての力を目覚めさせる。奥義「雷鳴波」もここで習得するぞ。

アラスカ州フィールドマップ



アンカレッジで語られる北の民の2つの伝説

谷に落ちて意識を失っていた雷神は、アンカレッジの村長の家で目覚め、伝説のバッファロー、デナリの話と、火の戦士にまつわる古い言い伝えを耳にする。

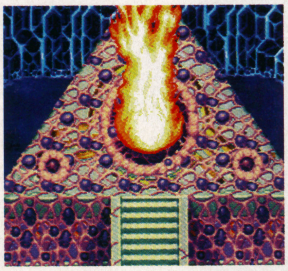
ひととおり村人たちの話を聞いたら、レッド・ベアのあとを追い、フェアバンクスへ出発だ。

⇧フェアバンクスの洞くつには、デナリの伝説を描いた石版が残されている

魔物を生むエデンの火

6年前にニューオリンズからアイスパレスに持ち込まれたエデンの火が、災いの元凶だと村人たちは言う。聖なる炎と呼ばれていたエデンの火に、何が起きたのだろうか？　しかし、アイスパレスへの入口は氷壁に閉ざされており、中には入れない。

⇧アンカレッジの村では、エデンの火が不吉だと思われている



⇧6年前は聖なる火として、魔物から雷神たちを守ってくれていた

氷の中に眠るデナリ

フェアバンクスの村にある洞くつでは、伝説のバッファロー、デナリが氷の中に封印されている。今の雷神ではデナリを解放することができないので、石版のメッセージを読んだら、ほかのイベントを優先してゲームを進めよう。

封印されたデナリ

⇧氷の中で眠るデナリ。封印を解くには魔法銃の力が必要となる

陽気な武器商人都来からの依頼

アンカレッジの北の村、フェアバンクスに着くと、武器商人の都来に出会うイベントが起きる。

このイベントは村に入った瞬間から始まり、戦闘もあるので、村の外で体力を回復しておこう。

⇧サンフランシスコからアラスカ州まで商売しにくるとは

見上げた商人の心意気

都来を助けると、彼はノームの村からバタビアの種を取ってきてほしいと依頼してくる。依頼料の前金は3000ドル。まずはノームの村の道具屋に行き、このお金で装備とアイテムをそろえよう。

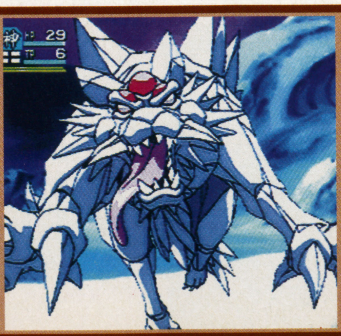
⇧いきなり魔物に追われている都来。まずは彼を助けてあげなくては

⇧魔物から助かったとたんに商談開始。抜け目のない商人である

ーアラスカ州ー魔物撃退法

フェンリル

アラスカ州で一番弱い魔物なので、まずはこの魔物で経験を積もう。戦利品はギルドで換金してアイテム購入だ



ビックフット

この魔物を楽に倒せれば、バタビアなどのボスと対等に戦える。雷神の強さは打倒ビックフットを目標にしよう

フレアフォックス

この魔物は霊体で、直接攻撃が効かないため、初期の雷神では倒せない。もし遭遇したらすぐに逃げること

ノームの洞くつマップ

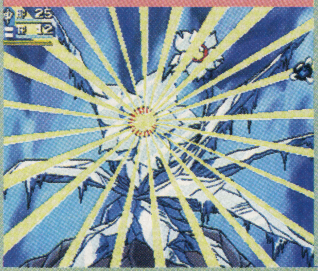
中ボス バタビア

バタビアはノームの洞くつのいちばん奥にいるので、そこへたどり着くまでの戦闘で体力が減っていたら、ボス戦のまえに体力を回復しよう。

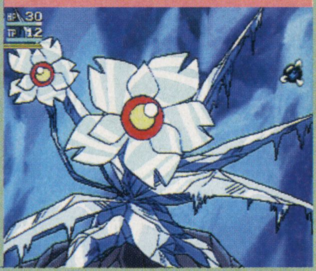
バタビアが「種とばし」で力をためた次のターンの攻撃は、通常攻撃の倍以上の威力があり、一撃で致命的なダメージを受けかねない。HPを常に10以上に保ちながら攻撃し、「種とばし」の次のターンは防御を固めれば、ダメージは少なくてすむ。

バタビアの種を手に入れたら、フェアバンクスで待っている都来に忘れずに渡そう。

種とばし



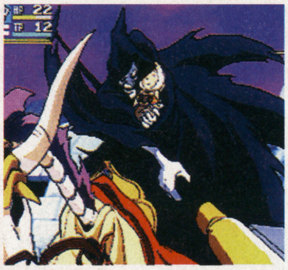
通常攻撃



⇧これまでに出現した敵と比べると攻撃力が高く、特殊攻撃にも威力がある。洞くつの宝箱から北の青剣を入手して、雷神の攻撃力を上げておこう

マッキンリー山頂で魔法銃を手に入れる

ここで登場する魔物ハンターの星夜は、レベルが30以上もあり、武器や防具も強力なものを装備している。そんな彼といっしょに魔物との戦闘を繰り返せば、ほぼ無敵状態で経験値を稼げる。ここである程度レベルを上げておくと、今後の展開が楽になるぞ。



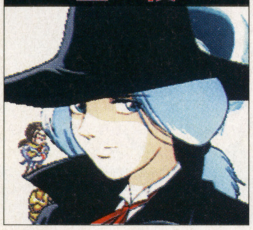
⇧霊体のデススケルトン。この段階の雷神では、攻撃が当たらない

■クールなパートナー、星夜登場

ノームの洞くつから出ると、村がデススケルトンに襲われる。剣が効かずに苦戦する雷神を助けてくれるのが星夜だ。彼はレッド・ベアの捜索を手伝い、雷神と共に旅をしてくれることになる。

⇧年齢は若いが、その強さは雷神の師匠レッド・ベアと互角だ

星夜



⇧運命論者らしく、何事かを悟りきったような表情に見える

■星夜の試練、雷神の覚醒

マッキンリーへ登る途中、星夜は雷神の眠れる力を引き出すために戦いを仕掛けてくる。この試練に耐えると、雷神が新たな力に目覚め、霊体の魔物にもダメージを与えられるようになるのだ。

⇧星夜の、試練の一撃。しかし、これは雷神のためなのだ

⇧星夜との戦いによって、雷神の力が呼び起こされた瞬間

■これが伝説の魔法銃だ

マッキンリー山頂の魔法銃は、周りを溶岩で囲まれているが、眠っていた力を解放した雷神には何の障害にもならない。すぐさま魔法銃を入手して、フェアバンクスのデナリの封印を解きに行こう。

⇧溶岩の上を渡り、魔法銃を手に入れた雷神。まるで魔法銃に受け入れられたかのようだ

伝説のバッファロー デナリを目覚めさせる

フェアバンクスの洞くつに入ると、魔法銃に暖かな力が流れ、デナリの封印が解ける。しかし、喜んだのもつかの間、アンカレッジが襲われたという知らせが届く。

ここでブリザードの本拠地、アイスパレスへ行くまえに、アンカレッジに寄ってミューリエと話してみよう。回復アイテムの雪割り桜を5つもらえるぞ。準備が整ったら、ブリザードとの決戦だ。

デナリが復活！

⇧伝説の中だけで語られていたデナリが、この一撃で復活する

⇧雷神と星夜を背中に乗せ、デナリはアイスパレスへと向かう

氷の壁に体当たり

⇧氷の壁を突き破り、アイスパレス入口まで一気に進む

レッド・ベアのかたき 純銀のブリザードを倒せ

デナリが氷の壁を壊してくれたおかげで、今まで通れなかったアイスパレスへの道が開ける。

アイスパレス内は、小部屋や段差で細かく分かれているが、ほとんど分岐のない一本道なので、迷う心配はない。5階の氷の床では、氷柱を使って移動方向を変えながら上への階段を目指そう。

最上階では審判の十二使徒の一人、純銀のブリザードが雷神を待ち受けているぞ。

↑ブリザードによって、氷の柱に閉じ込められたレッド・ベア。早く助けなくては

十二使徒 純銀のブリザード

ブリザード戦で注意が必要なのは、雷神1人でブリザードと戦わなくてはいけないということだ。ここまで星夜の戦闘能力の高さに頼っていたプレイヤーには少し厳しいかもしれないが、ブリザードには火という弱点がある。アイスパレス内の宝箱で手に入るアイテムの赤いタマゴを使えば、火の属性の攻撃ができるので、通常攻撃よりも大きいダメージを与えられるぞ。

↑ブリザードを攻撃してダメージを与えつづけていくと、だんだん体の表面がはがれ落ちていき、氷像のような姿になっていく

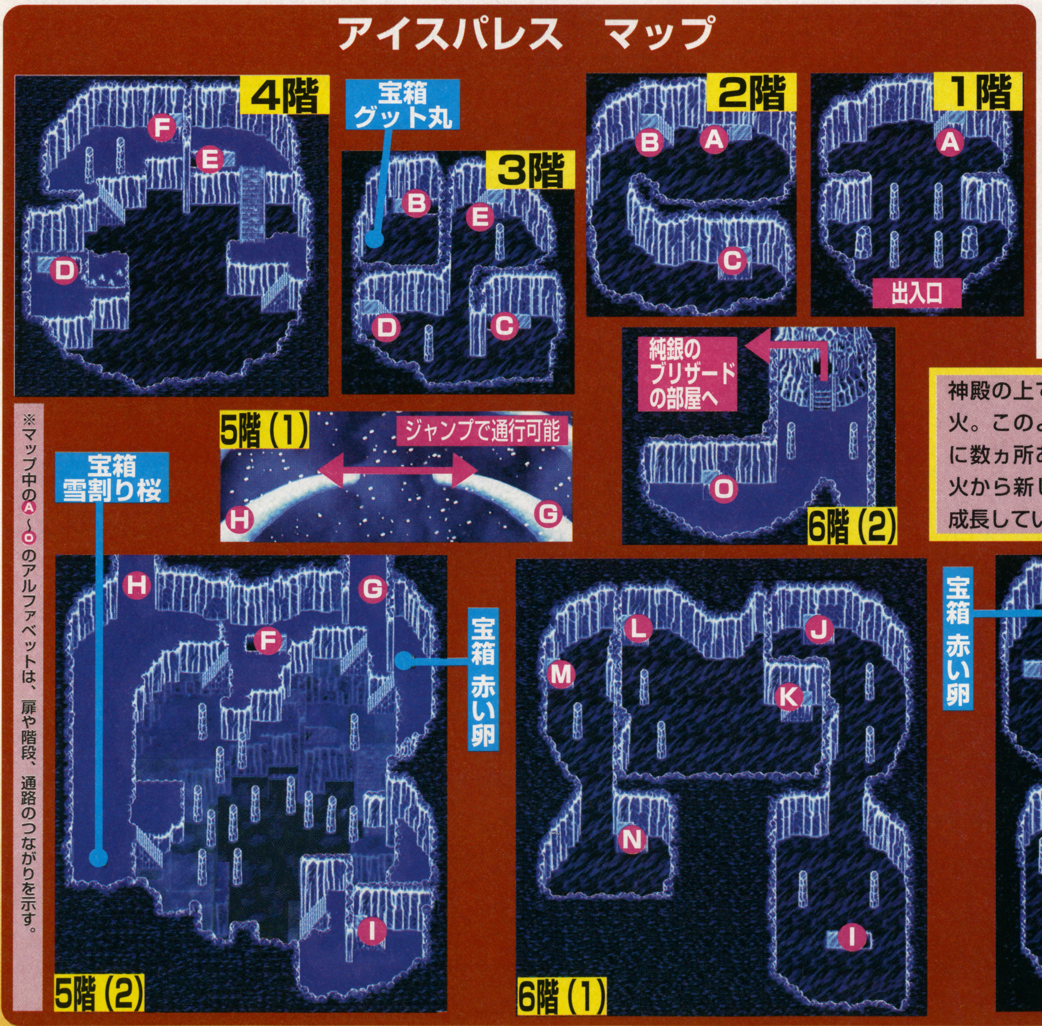
奥義・雷鳴波を修得し 新たな冒険に旅立つ

純銀のブリザードを倒すとエデンの火が本来の聖なる炎に戻り、雷神は奥義「雷鳴波」を習得する。

しかし、レッド・ベアは「モンタナ州の夕能に会え」と言い残して息絶え、星夜ともここで別れることになる。レッド・ベアの言葉に従い、モンタナ州を目指す雷神。ここからが真の冒険の始まりだ。

奥義・雷鳴波！

↑火の戦士として成長する雷神。レッド・ベアや星夜がいてくれたおかげだ



神殿の上で燃えているのがエデンの火。このような神殿がアメリカ大陸に数ヵ所あり、雷神はこのエデンの火から新しい奥義を習得することで成長していく。

※マップ中のA～Oのアルファベットは、扉や階段、通路のつながりを示す。

↑魔物ハンターの師匠、そして育ての親として雷神を導いてくれたレッド・ベアとの別れだ

モンタナ州

運命に導かれた紋章の勇者たちが今、ここに集結!

レッド・ベアの遺言に従い、審判の十二使徒のキャンディが支配するモンタナ州へ来た雷神。ここでは、雷神と同じ火の紋章を持つ2人の仲間、禅剛と夕能に会うことになる。『天外』シリーズのお約束、マントーもここで登場だ。

モンタナ州フィールドマップ

愉快でおかしな仲間 拙者が禅剛でござる

モンタナ州行きの連絡船で知り合った禅剛。なんとも調子のいいやつで、強引に雷神についてきてしまう。しかし、実は彼も雷神と同じ火の戦士。きっと平和のために戦ってくれる…といいのだが。

⇧見るからに怪しげな禅剛。これでも火の戦士だとは…

自分の力に苦悩する戦士 イエローストーンの夕能

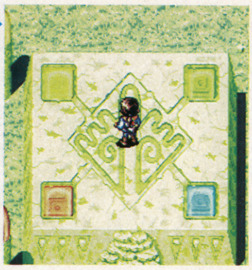
シアトルでインディアンの酋長と話すとイベントが発生し、魔物との戦闘に巻き込まれる。そのとき夕能が現れ、いっしょに戦うことになるが、戦闘が終わると夕能は去っていく。シアトルでは、自分の力に悩む夕能を説得して、仲間にすることが最初の目的だ。

⇧夕能のことを気にかける長老。ここは頼みを聞いてあげよう

■夕能を追いイエローストーンへ

酋長からもらったイーグルの翼を石舞台の左上で使うと、夕能が住むイエローストーンに行ける。雷神は夕能を説得するが、今はまだ仲間になってくれない。ここはひとまずポートランドに進もう。

⇧これは火の紋章！　夕能の力の秘密はこれだったのか！



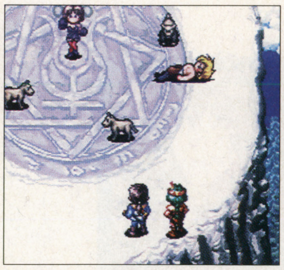
⇧ゲームが進めば、ここから別の場所へも移動できる

過激なアイドル キャンディの正体

ポートランドではネコ耳を装備していないと街の人が話をしてくれないので、アシモトショップで入手してから情報を集めよう。

ジパング庭園では禅剛が仲間になり、キャンディ・ドームに入るためのネコ耳ドールも手に入る。ドームでのイベント後、走り去るバスを追いかけると、デビルスタワーが出現し、キャンディの正体が判明する。ここでは結局キャンディを逃がしてしまうが、これでようやく夕能が仲間になるぞ。

⇧迷いの消えた夕能が仲間に。これからの冒険に心強い味方だ



⇧冷酷なキャンディ。人間をペットのように扱うなんて許せない

⇧3勇者の一人だったロウ・ドッグも、キャンディの部下になっていたのだ

モンタナ州 魔物撃退法

マイコニド

モンタナ州以降の魔物は、ステータス異常を引き起こす攻撃もしてくる。マイコニドは毒攻撃をしてくるぞ

ボリス&ドリス

この魔物の特殊攻撃「ありがとう」は、こちらのHPを回復してくれるぞ。「ありがとう」と言いたくなる攻撃だ

ドギーギャング

すばやいうえ、特殊攻撃でマヒさせてくる嫌な魔物だ。攻撃力も高いので、早めに倒してしまおう

※マップ中のA~E、あ~えの文字は扉や階段、通路のつながりを示す。

シアトルの上に出現した巨大なキャンディタウン

デビルスタワーのイベントのあとシアトルへ戻ると、村の上に覆いかぶさるようにしてキャンディタウンが出現している。シアトルへは左上のエレベータで行けるが、村は見る影もないほど荒れ果てている。シアトルを救うにはキャンディを倒すしかない。

シアトルがこんな姿に

⬆木は枯れ、ゴミは散らかりほうだい。美しかった村がこんなに荒れるとは

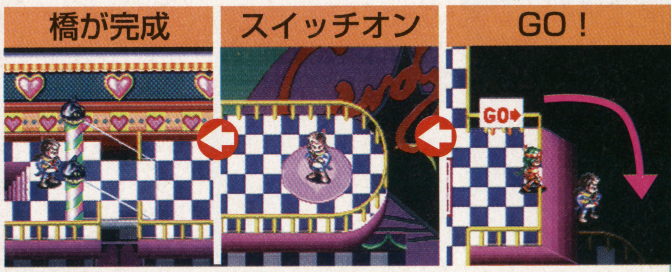
シアトルを解放するためキャンディタワーに潜入

さっそくキャンディタワーへ潜入…といきたいところだが、そのまえにキャンディタウンのカジノへ寄ろう。キャンディタワーではステータス異常の特殊攻撃をもつ魔物が多いので、ここで持ち金を増やし、状態回復アイテムを十分に買ってから出発するのだ。

破産したときに備えて、データをセーブしておけば安心だ。

⬆ここまでアイテムをそろえておけば、もうボス戦だって怖くないぞ

橋を下ろして近道だ



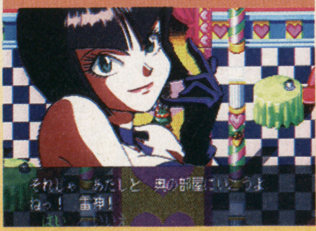
⬆「GO！」の看板から思い切ってジャンプ！　するとスイッチへ着地して、上のフロアの橋が完成する。地下1階の宝箱も、上から飛び降りて取るのだ

君はどっちを選ぶ？キャンディの甘い誘惑

キャンディタワーを上りきって最上階へ着くと、キャンディが雷神を誘惑するような質問をしてくる。これをキッパリと断れば何も問題はないのだが、「はい」と答えると、雷神がキャンディの部屋に連れていかれて、1人だけで戦うことになってしまう。

⬇キャンディの誘惑には、思わず敵ということを忘れてしまいそう

見たい



⬆うーん、そこまで言うならどうしようう？　それじゃ、ちょっとだけ…

見たくない

⬆いやいや、そんなことをしている場合じゃない。だまされないぞ

十二使徒 闇の恋人キャンディ

対キャンディ戦は、そのまえの質問の答えにより、雷神と夕能の2人で戦うか、雷神だけで戦うかに分かれる。

2人で戦う場合は、水が弱点のキャンディに対して、夕能の奥義、「水龍の歌」を使えば楽勝だ。

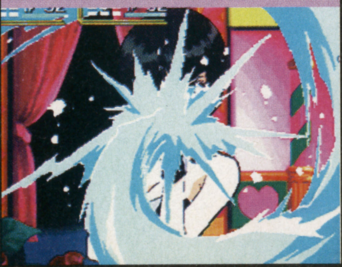
雷神1人の場合は、キャンディの特殊攻撃で大ダメージを受けたときなど、回復に手間取るので、戦闘が長引きやすい。回復系アイテムを十分に用意しよう。

⬆ふだんはアイドル。しかし、裏ではモンタナ州の支配者、キャンディ

1人で戦う場合

➡誘惑に乗った罰なのか、あきれた夕能はどこかへ行ってしまった

2人で戦う場合



➡夕能の奥義「水龍の歌」。2人で戦えばそれほど苦戦する相手ではない

おさるに支配された町 レイク・タホのマントー

今までの町とは一変して、ユーモラスな雰囲気が漂うレイク・タホ。ここでは、『天外』シリーズでおなじみのマントーが出てきたり、ゲーム性の高いトラップをクリアしたりと、ゲーム中での息抜き的な要素が強い。気分転換も兼ねて、レイク・タホを楽しもう。

⇧こんな銅像まで造ってしまうなんて、マントーとはいったい何者なんだ？

■さらわれたジェシカを救え

レイク・タホに着いたら、南東にある村長の家へ行く。すると、ジェシカの救出を依頼され、それといっしょにマントーの屋敷に入るための暗証番号と、成功報酬の前金1000ドルを入手できる。

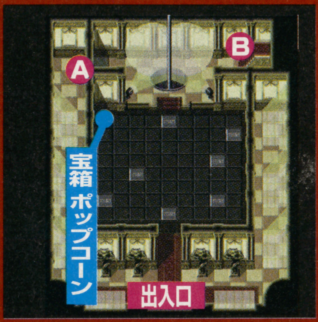
屋敷の門を開けると、突然出てきたマントーに、雷神が装備している武器を盗まれるので、予備の武器を用意しておこう。

⇨「みにくい　おさる」。一度聞いたら二度と忘れそうにない暗証番号だ

マントー屋敷内マップ

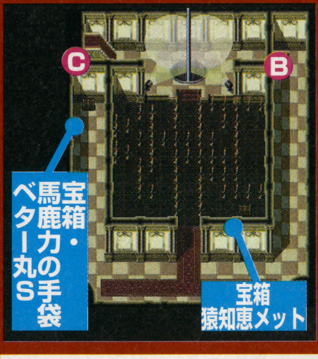
1階・落とし穴トラップ

もし、自分の進みたいブロックまで光る通路が伸びていないときは、光っている床を一度踏んでから元のブロックに戻ろう。すると、光る通路のパターンが変わるので、それを何度か繰り返して、進みたい方向を調節しよう。



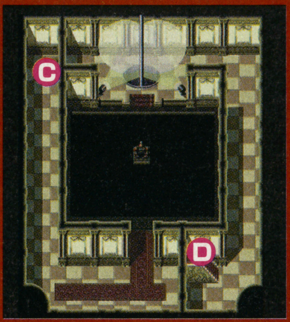
2階・爆弾トラップ

画面の上方向へ移動すると き、雷神の姿が夕能や禅剛の陰に隠れるため、自分の歩いている位置がわかりにくい。フロアタイルの境目の線を見て位置を合わせるようにすると、狭いところでも歩きやすい。



3階・移動床トラップ

浮遊している床は毎回同じルートを通って移動する。そのため、床がどのように移動したかを覚えておけば、必ずクリアすることができる。このフロアには宝箱がないので、最短距離で向こう側へ渡ってしまおう。



4階・マントーの部屋へ

奥の部屋にいるマントーを倒すと、レイク・タホは元の自由な村に戻り、封印されていた鉄道もサンフランシスコまで通じるようになる。

なお、ジェシカを村長の家まで送り届けると、スターライトがもらえるぞ。

地下1階・毒トラップ

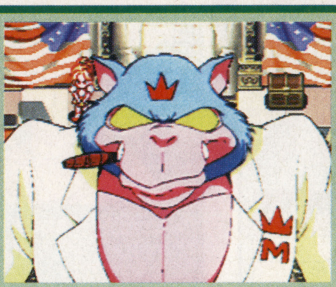
ここでは、トラップでどれだけダメージを受けてもHPが必ず1は残るということを逆用して、ダメージ無視でフロアを一気に横断してしまい、そのあと1階に戻ってから回復アイテムを使うという方法もある。

※マップ中のⒶ～Ⓓの文字は扉や階段、通路のつながりを示す。

中ボス マントー

マントーの強さには松・竹・梅の3ランクあり、ここまでにミスしたトラップの数でそのランクが決められる。ノーミスなら松というように、ミスが少ないほど、マントーの攻撃も厳しくなるのだ。

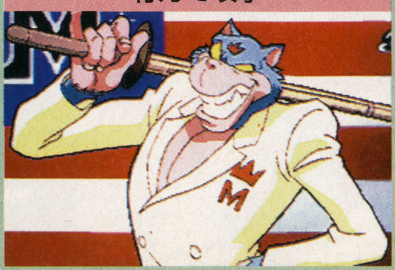
もし、強いマントーと戦いたくなければ、トラップで何回かわざとミスしてランクを下げよう。



⇧みんなが待っていた、あのマントーだ！　もちろん今回も笑わせてくれるぞ

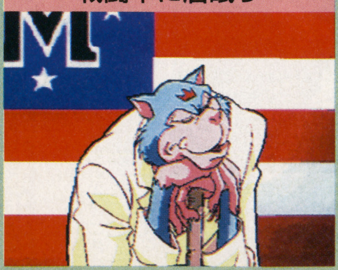
トラップにかかった回数	マントーの攻撃レベル	マントーの攻撃方法
0	松	竹刀を持って攻撃してくる 戦闘中に居眠りしない
1～2	竹	竹刀を持って攻撃してくる 戦闘中にときどき居眠りする
3～	梅	素手で攻撃してくる 戦闘中に居眠りしない

竹刀で攻撃



⇨竹刀を持って不敵な態度のマントー。しかし、似合わない格好だこと

戦闘中に居眠り



⇨まさかあのマントーに、小馬鹿にされるなんて。く、屈辱だぁー！

カリフォルニア州

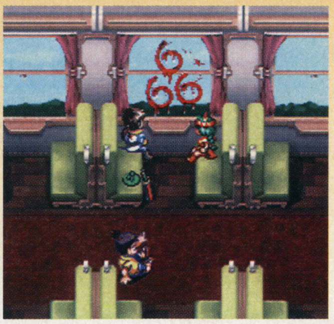
仲間のピンチを救うために、雷神たちが動く

マントーを倒したことによって、列車が走るようになったので、雷神たちはその列車に乗り、雷神の家があるカリフォルニア州のサンフランシスコへと向かった。

カリフォルニア州では刑務所からの脱獄や夢見の救出イベントなどがあり、主要キャラの入り乱れる展開になる。また、この州ではサンフランシスコとカリフォルニア東の村でしかアイテムを入手できない。必要なアイテムはチャイナ・シアターにいる都来に、手紙を届けに行く前に入手しよう。

カリフォルニア州フィールドマップ

雷神が、夕能と禅剛を自分の部屋に案内する

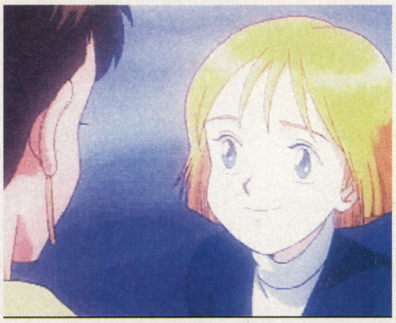


運転手が暗黒教団の話をしたあと、血文字を残してこつ然と消える

フィッシャー波止場で夢見と再会する

雷神たちがサンフランシスコの家に着くと、フィッシャー波止場にいる夢見から電話が入る。6年ぶりに夢見と再会した雷神は、また会うことを約束したあと、都来あての手紙を預った。

このとき手紙と共に受け取る中国宝くじは、チャイナタウンの南東の店で行うバーチャル宝くじで使う。サンライトやベスト丸Sなど、豪華な景品を当てられるぞ。



すっかり大きくなった夢見と雷神は、6年ぶりの再会をする

■ナゾのメッセージ

夢見と別れてフィッシャー波止場を出ると、電話で「C」と名乗るナゾの女性から雷神あてのメッセージを受けた夕能が、禅剛と共にわざわざ波止場のそばで待っていた。雷神は、その意味不明な「ナゾのメッセージ」を受け取って、サンフランシスコの町なかへ引き返していく。

このメッセージは、のちにパネルを開けるキーワードになる

波止場を出ると2人が待っている。禅剛はひやかしのようだ

バーチャル紙相撲で横綱を倒せ

ジパングタウンの左上にある相撲場では、バーチャル紙相撲のサブゲームで下の表のアイテムを入手することができる。大関までは、力ゲージを9まで上げれば楽に勝てるが、横綱には力ゲージの10を長時間出さなければ、勝つことはできないぞ。

ここからさらに、力ゲージを10にし続けなければならない

入手アイテム一覧表

相手	入手アイテム	効果
十両	赤ペンダント	攻撃力＋10
小結	青ペンダント	バッドステータスを治療
大関	力だすき	攻撃力＋15
横綱	影の帽子	一定の確率で攻撃を回避

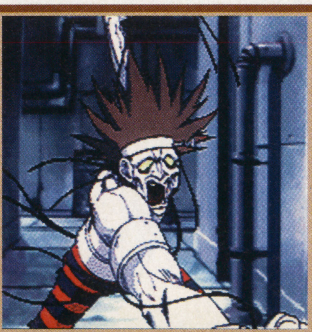
カリフォルニア州 魔物撃退法

ジェイラー

雷神と都来の2人しかいないときは、雷神が魔法で回復に気を配り、攻撃は都来に任せるというパターンが有効

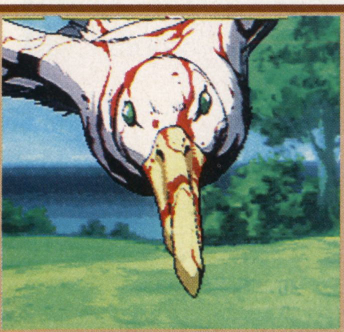
プリズナー

アルカトラズにだけ出現する。攻撃スピードがあまり速くないので、一気に倒して相手の攻撃を受けるな



ミュー

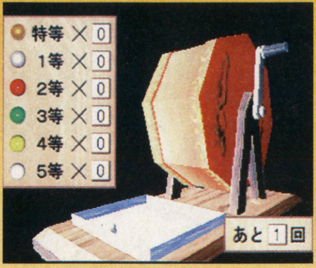
攻撃力が低いので大ダメージの心配はない。3体セットで出てくるが、1体ずつ倒して相手の攻撃回数を減らそう



SS徹底攻略！ 天外魔境　第四の黙示録 1st DISCのすべてを完全ガイド

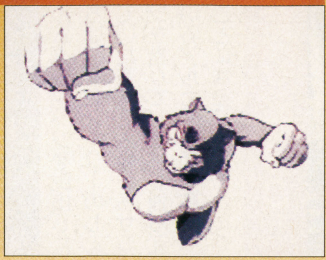
都来に会うために チャイナ・シアターへ

雷神たちは預かった手紙を都来に渡すため、チャイナタウンにあるチャイナ・シアターへと向かう。右奥の扉からVIPルームに進むと、ミセス・フーに都来がくるまで映画を見ているよう勧められる。しかしこれはミセス・フーのワナで、雷神たちはフィルムダンジョンに迷い込んでしまう。



⇧子供たちを助け出すためにも、チャイナタウンで十分に買い物をすると同時に、高価で効きめの強いアイテムを宝くじで引き当てよう

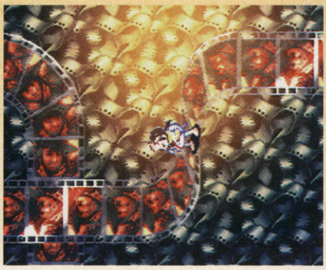
マントーⅡ絶賛上映中



➡映画のなかでマントーはスーパーヒーローを演じている

サンフランシスコマップ

※マップ中のA～Bは、通路のつながりを示す。



⇧奇妙な映画を見せられて気を失ってしまう。フィルムダンジョンの中で気が付いた雷神たちは、出口までの一本道をひたすら進みつづけることになる

VIPルームへ

⇧VIPルームに案内される

中ボス ミシェル&メリル

ミシェルとメリルが2人で1つの魔物になっている。そのため、相手の攻撃は1回ずつなのでそれほど手強い相手ではない。気をつけなければならないのは、全員攻撃のミシェルファイアと、自キャラを眠らされるメリルスリープ。こまめに体力を回復しながら、眠ったキャラを随時アサメザミンで起こしていこう。

➡2人合わせてミシェル&メリル。攻撃もどちらか片方しかしてこない

中ボス ミセス・フー

ミシェル&メリルと同様に、全体攻撃の射蝶斬と睡眠の特殊攻撃である超眠香を中心とした攻撃をしてくる。弱点は雷系の攻撃なので、雷神の「雷鳴波」を地道に使い続けて、相手のHPを減らしていこう。そして夕能と禅剛は、睡眠状態とHPの回復役にまわり、雷神のバックアップに努めれば、それほどてこずる相手ではない。

⇧通常攻撃よりも、特殊攻撃のほうが攻撃確率が高い。全員が眠ると致命的なので、すぐにたたき起こせ

デビルシャーク

通常攻撃しかないふつうの魔物だが、経験値が高い。サシミマリンの魚雷で倒さず、戦闘をして経験値を稼ごう

ダークストーカー

ヒットポイントは低いが、雷神以外の通常攻撃はあたらないので、ほかのメンバーは奥義で攻撃しよう

エキストラ

テリーフィルムビルに出てくる魔物。強くないうえに戦利品の価値、経験値ともに低いので戦う価値なし

都来を助け出すためにアルカトラズへ向かえ

フィルムダンジョンを脱出した雷神たちは、ミセス・フーのもとで働いていた芸者3人組からサシミマリンを借りて、都来が捕らえられているアルカトラズ刑務所へ向かうことになる。

サシミマリンでGO!!

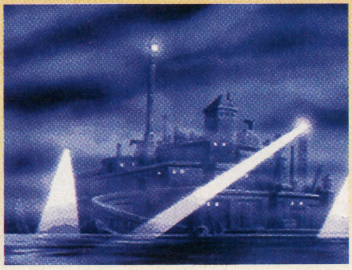
ゲイシャ3人組が出したサシミマリン。X、Y、Zボタンで魚雷を発射だ

海中マップ

難攻不落のアルカトラズに侵入

サシミマリンで海中を進んできた雷神たちは、入ると生きて出られないといわれるアルカトラズ刑務所の中に入っていく。

捕らえられた都来や子供たちを救うため、最上階まで進み刑務所長のダグラスに戦いを挑もうとするが、ダグラスの仕掛けによって戦うことができないまま、雷神たちも投獄されてしまう。

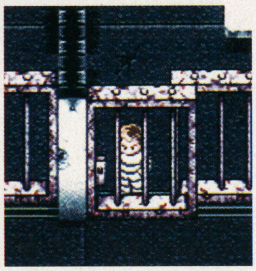


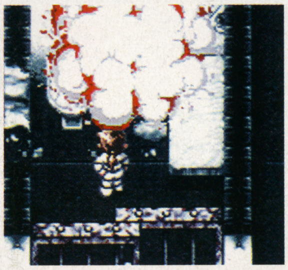
不気味にそびえ立つアルカトラズ刑務所。ここからの脱出は困難を極める

■都来と大脱走

刑務所から脱出するために、牢屋の中にある黄色い石鹸と、中庭にある黒いユリ、赤いタンポポ、青いトカゲの尾を集める。これらの材料がすべてそろったら薬剤師に渡して、中華爆裂丸を作ってもらおう。そのあとこれを都来に渡して、雷神自身は牢屋に帰って夜になるのを待つのだ。

夜に壁を壊して牢屋を出たら、途中の戦闘はなるべく避けて、監視員から刑務所のカギを奪い取り、子供や仲間を助け出そう。





中華爆裂丸を都来に渡して脱出を試みるが、このとき都来は突然爆裂丸を仕掛ける。爆風に巻き込まれると、大ダメージを受けるぞ

このあとも、壁に突然爆裂丸を仕掛けるが、戦闘では結構頼りになる

新たな秘密兵器に乗りヨセミテをめざす

アルカトラズ刑務所を脱出したあと、夢見を助けるためにロサンゼルスに進むことにした雷神たちは、都来からスキヤキタンクを借りて、険しいヨセミテの山の突破を試みることに。

スキヤキタンク登場

ヨセミテの山道をふさいでいる岩を、砲撃で壊しながら進むことができるのだ

■リターンフットの種を入手

スキヤキタンクは、X、Y、Zのボタンのいずれかを押すと砲弾を撃つことができる。フィールドマップにいる魔物に当てて、戦闘を回避しながら先に進もう。

また、カリフォルニア中央の村で酋長に会うと、リターンフットの種を手に入れることができる。少し遠回りになるが、ヨセミテに進むまえに必ず立ち寄ろう。

カリフォルニア中央の村で酋長に会い、魔法の種を入手しよう

■ヨセミテからロサンゼルスへ

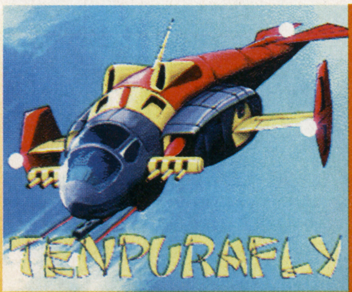
ヨセミテまで進んだ雷神たちは、さらに先に進もうとするが、ナゾの大きな影が通り過ぎて途中の橋を壊してしまう。ここで引き返そうとすると、雷神たちの前に都来がテンプラフライという新しい乗り物に乗って登場するぞ。この新たな乗り物で、一路ロサンゼルスへ向かおう。

ちなみに、テンプラフライに乗っているあいだは上空にいるので、魔物と戦闘になることはない。

ヨセミテでも酋長に会って、ウィークマンの種（魔法の種）を手に入れる

ヨセミテをさらに先に進むと橋が壊されていて先に進めない

テンプラフライが登場

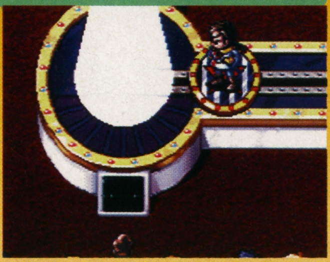


都来が新たな乗り物に乗って現れる

ハリウッドタイクーン、ロン・テリーの陰謀を暴け

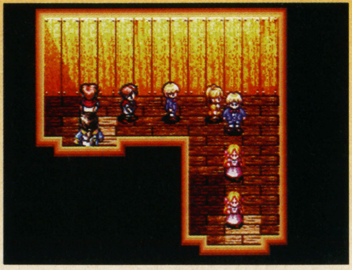
ロサンゼルスに着くと、いよいよ夢見の救出だ。日中にハリウッドの入口の左にある扉に進んで、子役オーディションを受けよう。ここで禅剛は独り取り残されるが、ロン・テリーの陰謀で雷神と夕能がピンチに陥ったときに、さっそうと助けにきてくれるぞ。

子役オーディション



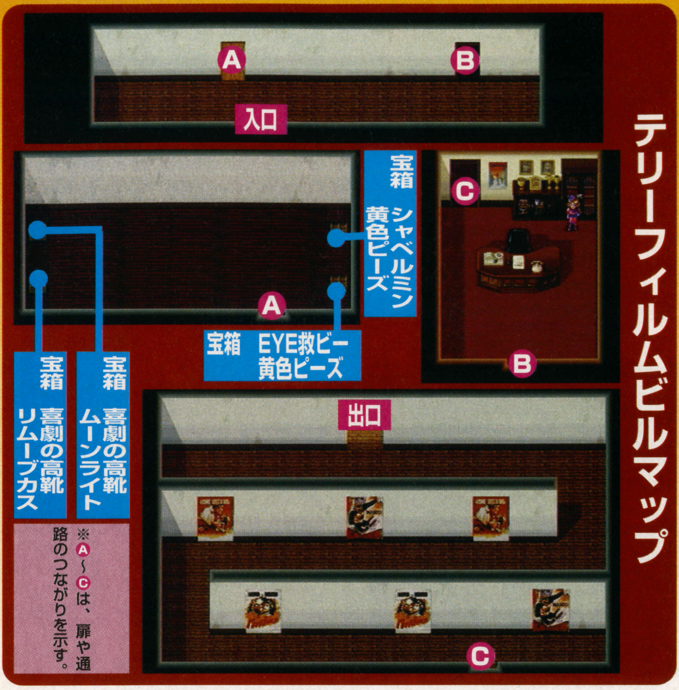
雷神と夕能は、無事にオーディションを突破する

黒幕ロン・テリーが登場。このあと、オーディションの目的が明かされる



禅剛の登場で危機を脱出し、子供たちを助け出す。珍しく禅剛が大手柄

テリーフィルムビルマップ



※A～Cは、扉や通路のつながりを示す。

テリーフィルムビルでロン・テリーを追跡する

ビルの右側に行って中の様子をのぞいて見ると、ロン・テリーの陰謀を知ることができる。ここでビルの中に進み、部屋に入ると、魔物Aと魔物Bをけしかけて来るぞ。魔物を倒すと、ロン・テリーは奥の扉から逃げていってしまう。雷神たちもその扉を進み、途中の壁にあるパネルを倒して近道しながら追跡しよう。

ビルの横から部屋をのぞくと、ロン・テリーの陰謀が明らかになる

ロン・テリーは映画監督らしく、戦闘にも凝った演出を見せようとする

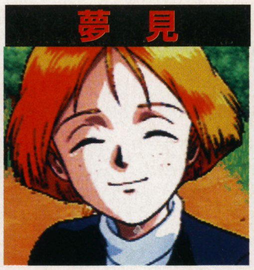
ここの扉のパネルは、まえに夕能が聞いた謎のメッセージがカギとなる

■夢見の覚醒

雷神たちがロン・テリーに追いつくと、夢見の公開処刑の準備が整っている。ここで雷神を追いつめたロン・テリーは真の目的を語り始めるぞ。この話を聞きロン・テリーの悪行を知った夢見は、怒りと悲しみから秘められた能力を開花させる。すこし暴走気味の夢見の力で、ロン・テリーたちはちりぢりに逃走していく。

覚醒した夢見の力でこの場を逃れることになる。雷神の優しさから夢見が仲間に

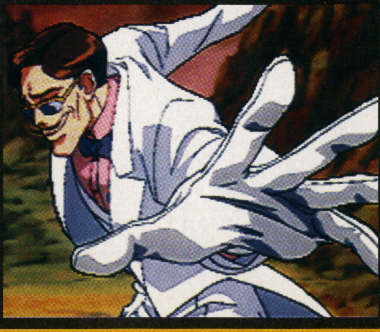
夢見



直接攻撃は弱いが、補助系の奥義が戦闘を有利に導く

十二使徒 千の顔のロン・テリー

一撃で大量のHPを奪う特殊攻撃を中心に、高い攻撃力でガンガン攻めてくる。また、シルバースクリーンで防御力を上げられると、ますます苦戦を強いられるので、長期戦にならないようにこちらも攻め続けよう。相手は地系の攻撃に弱いので、夢見も「大地の怒り」を使い、全員で怒とうの攻めを見せろ！



この構えから大ダメージの攻撃が襲ってくる。すぐに回復させよう

強敵ロン・テリーとデスバレーで対決!!

デスバレーに進むとロン・テリーが最終兵器キング・マントーとともに待ちかまえている。ここで都来が、今まで使った3機の乗りものを合体させて、キング・マントーとの対決になる。そのあとは、ロン・テリーとの直接対決だ。

ゲイシャロボに合体だ。強敵キング・マントーをやっつけろ

キング・マントーを倒されても、ロン・テリーは懲りずに戦いを挑む

アリゾナ州

何者かにさらわれた夢見の兄・サムの手がかりをつかめ！

夢見が見た白日夢で、兄のサムがアリゾナ州で何者かに捕らわれたことを知り、一同はさっそくアリゾナ州に進み、サムを捜すことになる。マダム・アペティとクリントン一家が支配しているアリゾナ州では、奇妙な事件が起こっているが、雷神たちは街に着くとすぐにこの事件に巻き込まれるぞ。

ここで登場するボス、十二使徒のマダム・アペティはかなり強い。城に乗り込むまえにレベル18ぐらいまであげておこう。

アリゾナ州フィールドマップ

商売でバックアップする商人・都来との別れ

ラスベガスを通りかかると、都来がこの街で商売をやりたいと言い出す。都来は商売による金銭的なバックアップを約束して、雷神のもとを去っていく。

ここで都来に金を渡して、しばらく時間が経過してからラスベガスに来ると、店が建っているぞ。

⇨ここで金を預けておけば、のちに雷神たちの大きな収入になる

ラスベガスの町を発展させよう

都来と別れるときに金を渡すと、ラスベガスを開発できるようになる。これ以降、時間と共にラスベガスの町が発展していき、カジノや貿易センタービル、学校でサブゲームができるようになるのだ。また、店を建てると、あとで大量の金が入るので、後半のアイテム購入が楽になるぞ。

⇧ラスベガスを発展させると、街並みがここまで立派になる

■店を建てよう

ホテルにいる都来に話しかけると、店を建てるように勧められる。ここで店を建てれば店の収入が銀行の口座に振り込まれるようになるぞ。また、みやげ屋、道具屋、宝石店を建てると、今まで手に入らなかった高価なアイテムを購入できるようになるのだ。

⇧ホテルで都来に話しかけると、この画面で店を建てることができる

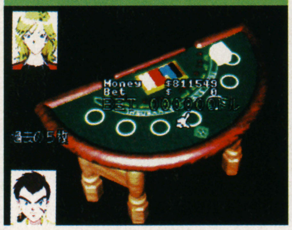
■カジノで稼ごう

ホテルが建つと、中のカジノで遊べるようになる。3つのギャンブルのなかではポーカーが一番楽に勝てる。大金をギャンブルで稼ぐことも可能だぞ。

キングマントーVSゲイシャロボ

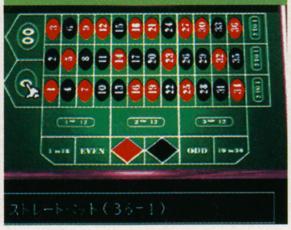
⇧ギャンブルではないが、ゲーム基板として置かれているのだ

ブラックジャック



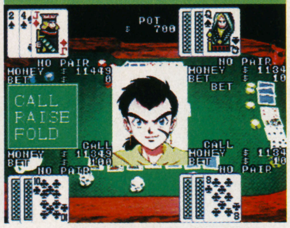
⇧ディーラーと1対1の勝負。カードを引く度胸が勝負を分ける

ルーレット



⇧度胸いっぱつ、高配当の所にかけて大金を手にするべし！

ポーカー



⇧表になっているカードから、相手の手役を推理するのだ

アリゾナ州魔物撃退法

グリズリー

よく遭うグリズリーは、防御力が低い。怒とうの攻めで一気に倒し、ダメージを受ける回数を減らそう

トマトヘッド

5分の1の確率で自爆して、敵、味方全員にダメージを与える。HPはゆとりを持って回復しておこう

アラモード

霊系で雷神の攻撃以外は無効なうえに回復までする。奥義やアイテムを使ってでも最優先で倒せ

グランドキャニオンを越えてさらに奥へ

グランドキャニオンは、ほぼ一本道なうえに道幅が狭いので、戦闘を回避しにくい。入口にいる秋山食品から、全員のHPを回復できるサクリコーンなどを買って、戦闘に備えておこう。

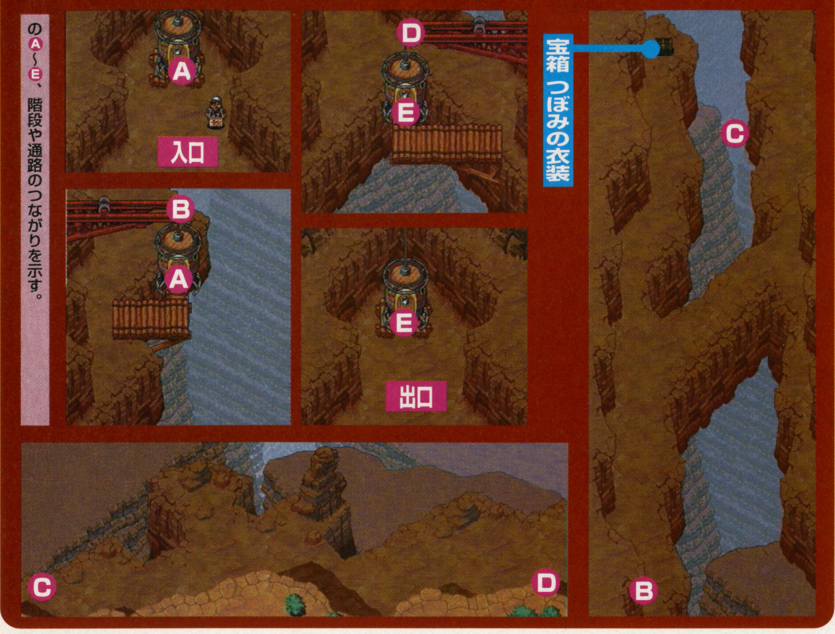
↑ここで回復アイテムを買っておくと、ボス戦でも重宝するぞ

インディアンの村で魔法の種を入手する

グランドキャニオンを抜けてからフェニックスに着くまでに、村が3つある。ここでは、それぞれ魔法の種が手にはいるので、必ず村に立ち寄ること。

↑途中の村には全部寄って、魔法の種を必ず入手しよう

グランドキャニオンマップ



ⒶⒷ～Ⓔの、階段や通路のつながりを示す。

フェニックスの奇妙なナゾに迫る

フェニックスに着いた雷神たちは、突然町の人に娘を守ってくれと頼まれる。「D」という人から予告状が届いて、娘を仲間にするといってきたのだ。ここではこの依頼を受けて、「D」が来るという夜に、もう一度この家に来よう。

この町ではアイテムを売っていないので、トゥームストンかアリゾナ東の村まで行かなければならない。まだトゥームストンのクリントン一家と対決していないのならば、クリントン一家との対決に備えて、アリゾナ東の村で回復アイテムを購入しておこう。

すっかり仲間はずれ

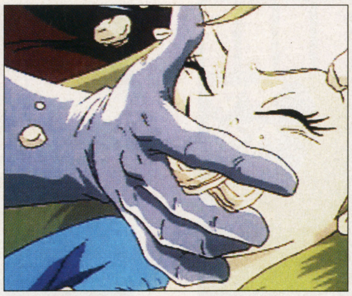
↑太ってないと一人前に扱ってもらえない

↑細いとそれだけで差別されてしまう。中には無視する人や、からかってくる人までいるのだ

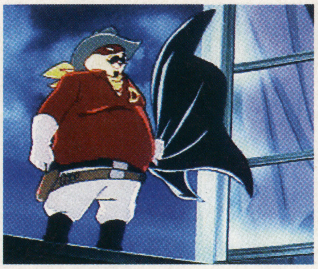
■「D」の恐怖!!

依頼を受けた晩、すぐに家を訪ねて「D」が来るのを待っていると、イベントが発生する。ここで「D」の正体が明らかになるぞ。また、宿に泊まるなどして娘の家に遅れていった場合は、イベントの再現フィルムが用意されており、これを見ないと先に進めない。

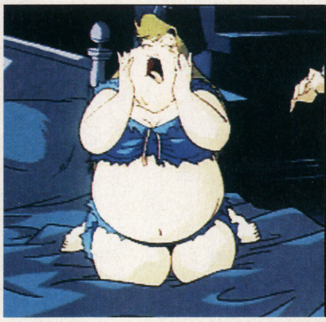
こ、これはひどい…



↑ナゾの食べ物を詰め込まれてしまうのだ



↑「D」の正体はなんとデブ！　では「仲間にする」ということは…



→一瞬にして、服もはち切れるほどの豊満な肉体になってしまった

たよりになる味方、エースが登場

事件のあと、酒場に行って保安官のチェリー・アープスに話しかけよう。すると、チェリーがクリントン一家のブッチとアイクにからまれる。ここでチェリーがトイレに逃げ込むと、エースが現れて、2人を追い返すぞ。エースがすぐに消えたあと、難を逃れたチェリーはトイレから戻ってくる。

エース見参!!

↑保安官にからむクリントン一家もふてぶてしいが、返す言葉もなくトイレに退散してしまう保安官のチェリー・アープスがあまりにもあわれだ

↑その直後、ヒーローが登場する

クリントン一家の巨漢コンビと対決

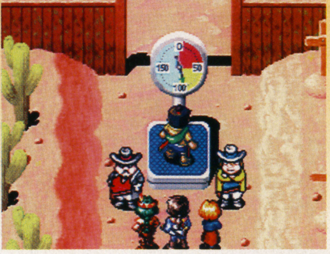
トゥームストンの町に入ろうとすると、クリントン一家が町の入口で体重測定をしている。フェニックスの酒場で彼らがエースに追い払われたところを見ていると、汚名を晴らそうと雷神たちに戦いを挑んでくるぞ。

町を牛耳っているクリントン一家の次男アイク。イヤミなヤツだ

ブッチは脅し方も迫力がある。しかし、レディもいるのに体重計とは…

トゥームストンマップ

エースに会ってないと



それぞれのキャラの体重を計ることができるぞ

中ボス ブッチ、アイク

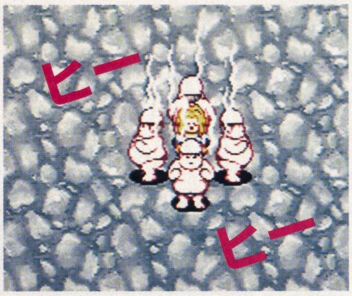
ブッチとアイクの2人を相手にしなければならない。全体攻撃をしてくるブッチを先に倒して、雷神たちのダメージを少なくする。また、ブッチは雷系、アイクは水系の攻撃に弱いので、雷神と夕能は奥義を使って攻め立てよう。

アイクは、通常攻撃とコルステショットの単体攻撃しかない

ブッチ特殊攻撃、デブの大砲は全体攻撃だ。HPはマメに回復しよう

リンダの願いを聞いてスモウスーツを入手

酒場に行くと、町の入口ですれ違ったリンダが太ったオヤジにからまれている。リンダの頼みで、ここから逃げ出すのを手伝ってあげることに。スモウスーツを着て変装したリンダが店の外まで出ると、お礼に着ていたスモウスーツをもらえるぞ。これで、町の重い自動ドアも開けることができる。



これは、女性じゃなくても嫌なお仕置き

リンダを助け出すと、さっきまで着ていたスモウスーツをくれる

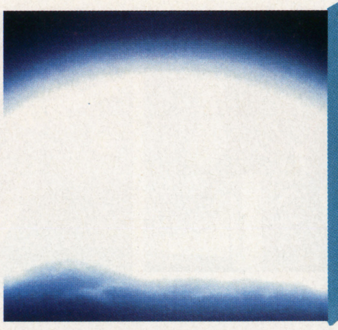
どすこーい

これでアペティ城の中にも入れるぞ

マダム・アペティを倒してフェニックスの町を救え

アペティ城に入ってマダム・アペティに会うと、クリントン一家の作戦を聞くことができる。このあと、クリントン一家がチェリーのところに決闘を申し込みに来るぞ。気の弱いチェリーは、雷神たちにいっしょに来てほしいと頼むが、町の入口で急用を思い出し、入れ替わりにエースが加勢に来る。OK牧場でクリントン一家(デブレンジャーに変身)との決闘に勝ったら、いよいよ城に入ってマダム・アペティと決戦だ。

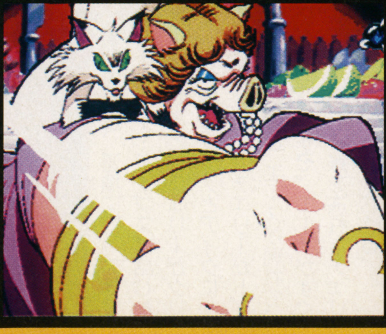
トゥームストンが消滅



トゥームストンに平和が戻るも、暗黒教団の手によって町ごと破壊される

十二使徒 マダム・アペティ

十二使途の一人、マダム・アペティは攻撃力が高い。さらに、自分の攻撃力を上げる特殊攻撃でドンドン攻撃力が上がっていってしまう。そのうえHPの回復までするので、戦いが長引くとかなり状況は苦しくなるぞ。こちらは、パワーマンの魔法で攻撃力を上げながら、奥義の波状攻撃で攻めよう。これを繰り返して、相手のHPを削り取れ。

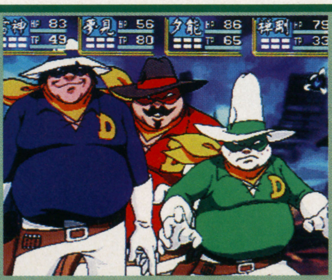


攻撃力が上がっていると、このパンチ一発で昇天してしまうぞ

中ボス デブレンジャー

一度勝っているクリントン一家だが、末っ子が増え、変身までしてしまった。強くなっているうえに3人では、戦いも結構きつい。デブレッドの全体攻撃をくらうと戦いが一気に苦しくなるので、まずデブレッドを全力で倒せ。

クリントン一家が、気合いと共に服を脱ぎながら空中を舞う



バランスの取れたチーム編成で、再度雷神たちに襲いかかってくる

スクープ!! 初出し! 2nd DISC

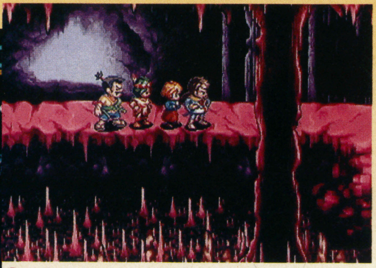
物語もいよいよ佳境へ！ 2nd DISCはテキサスから

テキサス

カールズバッドの洞くつを抜けると旧友との出会いが

衛星からの攻撃により、消滅してしまったトゥームストン。街を復興すると改心したクリントン一家の末っ子ビリーから、カールズバッド洞くつの扉の鍵をもらった雷神たち（エースはパーティを去ってしまう）は、洞くつへと向かう。洞くつ内は一本道で、迷うことはないのでサクサク進める。一応、敵もいるが、数も多くないので簡単に避けて通れるぞ。この洞くつからが2nd DISCだ。

洞窟内にはコウモリがいるのだ

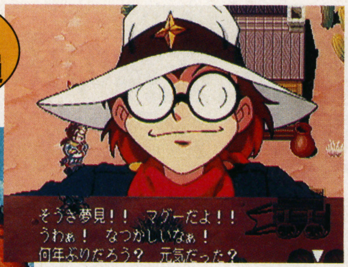


洞窟内はなにやら妖しい雰囲気に包まれているが、一本道なので迷子の心配はなし

雷神と夢見の幼なじみマグーとの再会

薄暗い洞くつを抜けると、いきなり、コウモリにたかられて大騒ぎしている少年が雷神たちの前に現れる。その少年は、雷神と夢見のニューオリンズ時代の幼なじみマグーだった。今は反暗黒教団組織「太陽十字軍」のメンバーで、暗黒教団と戦っているという。

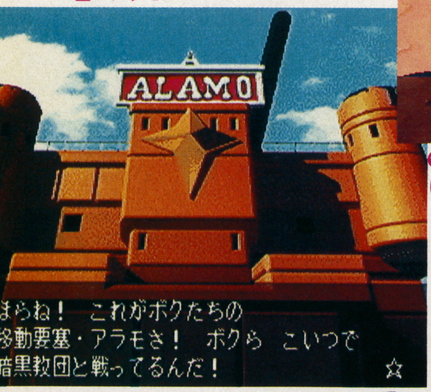
反暗黒教団組織「太陽十字軍」の一員



お互い立派に成長したもんだ。外見はあまり変化してないけど

マグーとの出会いはとってもコミカルだ

このデカいのが「太陽十字軍」の移動要塞・アラモ



「太陽十字軍」の砦 移動要塞・アラモ

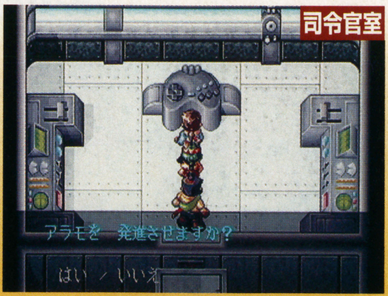
魔物ハンターとして有名な雷神は「太陽十字軍」に歓迎され、砦である移動要塞アラモに乗ることになる。リーダーのカスター将軍に紹介され、そこで援助の約束をしてもらう。その後アラモ内をマグーが案内してくれる。

情報収集は酒場と相場は決まっている

「太陽十字軍」リーダー、カスター将軍

天才科学者!? Dr.M

いかにもマッドサイエンティストという感じだが…



サターンのパッド型のコンソール

セーブできるぞ

医務室ではHPなどの回復やセーブができるぞ。う〜ん、便利

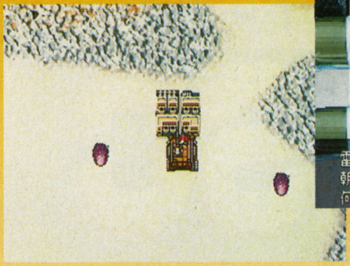
マグーの決意 大統領に直訴する!?

雷神へ、ダラスに来る大統領に教団の悪行を直訴する、という決意を話すマグー。翌朝見ると、マグーの姿はなく、しかも大統領に魔物が取り付いていることが判明。ダラスへと緊急発進するアラモ。マグーが危ない、急げ!

➡自らの決意を雷神に話すマグー。大胆なことを考えついたものだ

マグーがいない！

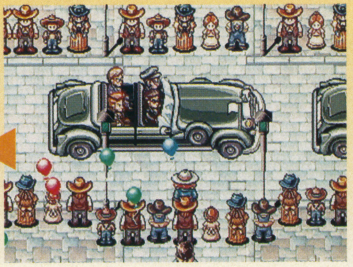
⬆翌朝、将軍に起こされる雷神たち。マグーの姿がないという



⬇急いでダラスへ向かえ。マグーの命が危ないぞ!

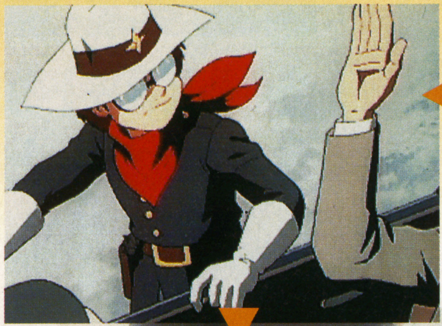
大統領には死神が! 死神の鎌に倒れるマグー

パレード中の大統領に直接コンタクトを取ろうとするマグー。しかし大統領には死神が取り付いていた。死神の鎌が振り下ろされ、倒れるマグー。しかし人々の目に死神の姿は映らなかったのか、倒れたマグーを無視して車は進む。

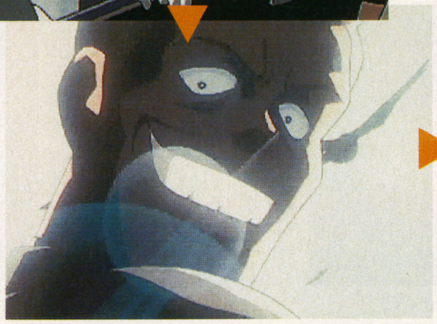


⬆パレード中の大統領の乗っている車に向かうマグー。いよいよ直訴をするのか

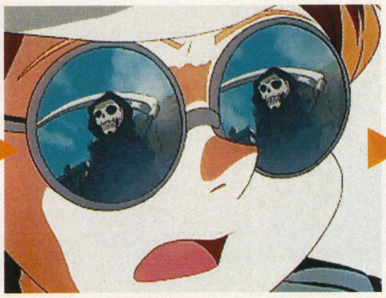
⬆決意に満ちた男の顔で走る



⬇大統領に全てを話そうとするマグー。大統領に魔物が取りついていることなど知るよしもない



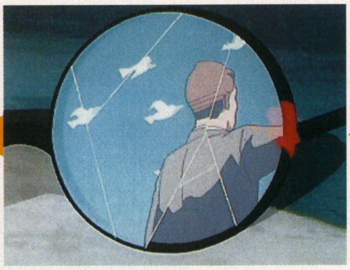
➡なんともいえない笑みに満ちた大統領の顔。魔性の笑みだ



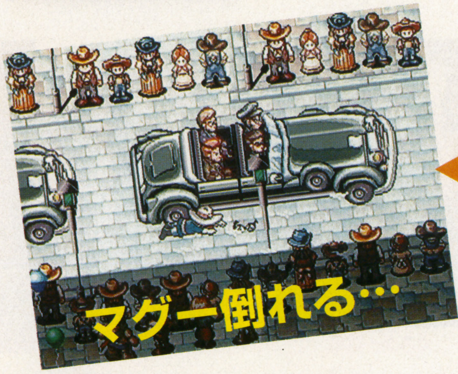
⬆メガネに映った鎌を振り上げる死神の姿

死神の鎌がマグーを襲う!

⬆死神の凶刃を受けてマグーのメガネにヒビが！ マグーの命は!?　衝撃的なシーンに身も凍るような思いがする。頼む、マグーよ、死なないでくれ!



⬆道路に落ちたメガネ。なにごともなかったかのような大統領の後ろ姿が映る



➡倒れたマグーをそのままに車は進む。死神に気づいた者はいない

マグーを救うために 一行はメキシコへ

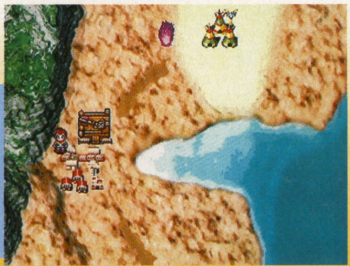
一命は取り留めたものの、死神の鎌で傷つけられた者は、死を約束されるという。助かる方法は、メキシコにある「炎のテキーラ」ただ一つ。うなされるマグーを看病する夢見を残して、一行はメキシコへと向かうのだった。

うなされるマグー

⬆意識を失ないうなされるマグー。助かる道は「炎のテキーラ」のみ!

⬇マグーの「夢見行かないで」の一言で、ここに残る決心をする夢見

マグーを救え!!



⬆この国境を越えればメキシコへ。国境まではアラモで来ることができる

生みの親に聞け

『天外魔境　第四の黙示録』完成により、さらに広がる天外ワールド。しかし、作り上げた男たちは、さらに上を目指していた！

日本から見て歪んだ(?)アメリカ像を描いた

制作の要となる広井氏と竹部氏2人に直撃インタビューを敢行！新(?)シリーズ『第四の黙示録』だけでなく、これからの『天外』に対する想いまでもを熱く語る！

より自然なRPGを目指しています。

——これまでの作品を振り返ってみて、『天外シリーズ』の目指してきたもの、というのはどのようなものだったのですか？

広井　基本的にはRPGといったジャンルではありますが、どちらかというと映画とかアニメといった部類に、どうやって入り込ませていくか、というところなんです。RPGの本当の意味……たとえば映画とかを観て、主人公になったかのような気持ち、映画のキャラクタと同じように、刀を持ったかのような気持ち、まさに手に汗握るといった気持ちが大切なんです。プレイヤーとキャラクタが、より同化できるようにシナリオとシステムを共存させる。これを目指した結果が、今回の『天外』なんじゃないかな。でも、ここまでやるには10年かかりました（笑）。やっと今回で実現できたというのが一番大きいです。

今までは旧態依然としたアニメーションの世界と、デジタルメディアとはソリが合わなかった部分が多いんです。だけどそれを、やっと共存できるところまで持っていくことができたと思います。

ですから今までの作品をボクサーで例えるなら、いわばジャブ。今回の『天外』は、いわば必殺パンチですから（笑）。「本格的」というのはこういうものだ！と、満を辞していえる作品に仕上がってると思います。

——アニメーションは、セル画を起こしてから取り込む、という手法らしいですが、セル枚数はどのくらいのものを起こしたんですか？

竹部　3万枚近く…トラック3台分？　正確な数字は出してないんですが、かなりの量だと思います。それをCD2枚に押し込んでいるんですから、技術陣には頭が下がりますよ。ただこれは『天外1』からの夢でしたから。フルアニメーションというのは、1つの目標といってもいいです。スタッフはだいたいピーク時で150人？　デバッグ部隊とワルシャワ入れるとそれ越えちゃうけど（笑）

広井　そう、「ワルシャワを」と指定したわけではないんです。ただ、「ウィーンフィルみたいなのを」といっただけなんですが、気付いたらワルシャワに（笑）

「アメリカ」をどれだけ理解している人がいるのか

——今回の、『第四の黙示録』において、全体的な制作コンセプトというのは？　サブタイトルが今までのとは変わったものになったのも気になるのですが。

広井　今までは外国からみた日本が舞台でしたが、今回日本からみたアメリカなんです。発想の転換、視点を変えてみたわけです。「キミタチはどれだけアメリカを知っているの？」というユーザーへの問題も投げかけています。どれだけの人が正確にアメリカという国を理解しているか……、逆にいえば、ほとんどの人が本当のアメリカを知らないと思うんです。自分で見聞きした訳じゃない、借り物の情報でしか知らない、想像上のアメリカ像を「アメリカ」として、この作品では描いてみました。

——外国から見た歪んだ日本像と大差ないという……。

広井　そうです。うっすらとではありますが、ユーザーの一人一人が考えて欲しい問題として取り入れています。それを表現したかったし、無国籍な時代劇をやってみたかったんです。ただチャンバラだけでなく、激しく術をかけあったりとか、より『天外』しているものです。特に『天外』は、敵を大きく見せたかったというのもあって、対面バトルをずっと取り入れてます。まあ、ぼくがやりたいことをまとめた結果が今回の『天外魔境　第四の黙示録』というわけです。

私は風の匂いをも表現できる、アニメーションという表現が好きなんです。それにあの暖かみのある辻野の絵を、ポリゴンで表現した場合、微妙な線などが失われてしまうんですよ。ポリゴンであのタッチが自然に出せるようになったときには、『天外』でポリゴンするかもしれませんがね（笑）。

広井　王子

（株）レッド・カンパニー総帥。小説、原作なども手がけるマルチクリエイター。天外シリーズの生みの親であり、総監修、ゲームやキャラクタのコンセプト作り等で制作に参加している。

次回の『天外魔境』は、RPGとは限らない

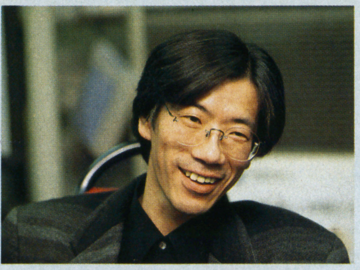
『天外』は1つのジャンルとして考えています

――第四の黙示録は3部作という話もお聞きしましたが、次回作もRPGをお考えで?

竹部　『天外』というのは1つのジャンルみたいなものとして考えています。まずRPGという規定のワク内で計りたくないというのがあります。

広井　エンターテインメントという方向性では、より多くのユーザーに支持されなくてはならないと思うんです。たとえば数百人のマニアが求めるものと、数百万人の一般ユーザーが求めるものと、どちらを支持するかといったら間違いなく後者になります。

そのためだったらマニアックな設定・システムなどをなくしていきたい。RPGの敷居をドンドン下げていきたいんです。より優しいシステムを作りたいというのが頭にあるんです。システムは無いようなものでいいと思っていますから。空気のような存在で、ぜんぜん気にかからないような……。



竹部　隆司

『風雲カブキ伝』以来、天外シリーズの監督をつとめる。ハドソンのスターティングメンバーの1人でもある。今回天外開発者中、広井氏に次いでの長老

そこにハードとソフトがあるのを忘れてしまうくらいのものを作りたいんです。真の意味でいえば、そこまでやって本当に完成なんです。でも今回の『第四の黙示録』は、間違いなくその入口に立っていると思っています。

竹部　そう、だからこの世界でドラマを演出するためには、手法としてアニメーションは必要だったし、声優さんたちによる音声も必要だったんです。普段僕らが生きているこの世界では、当然として生の「音」がありますよね?

――音があって映像があって

竹部　実際のところ、日常的な会話でも「間」があったり驚きがあったり、感情の起伏みたいなのが少なからずあります。そういった日常的な、ちょっとしたところではありますが、演出として盛り込みたかったんです。この『間』を味わって欲しいということで声にこだわってるんです。

広井　『第四の黙示録』では、アニメーションシーンだけでなく、通常の街中での、普通の会話でも喋ります。喋りまくりの『天外』ですから(笑)。

そういった意味を含めて、ドラマを演出するために音と映像が必要だったんです。

最近では、ハードの技術が凄く上がってきてますよね。それだけやれることが多く、自由になっていくんですから、嬉しいかぎりですね。

恐るべきはそのこだわり!?「プロ意識」は半端じゃない

――スタッフの起用も、かなり気を使っているみたいですが。

広井　まず、素人は使いたくないというのがあります。

どんな場合でも、キャラクタデザイナーにしてもシナリオライターにしても……。ただカギカッコをつけた文章を、「セリフ」だなんていっても、ぜんぜん心がこもっていません。

心をこめるには相当のキャリアが必要ですし、それはどの仕事でも、一緒だと思います。少なくとも、ぼくはそういったプロを揃えて仕事をします。

声優のキャスティングについてもそうです。もちろん、素人みたいな方は使いたくありません。そこにもやはり「プロ」がいます。実力のある声優さん方というのは、キャラクタの息づかいや会話の間、といったことを演じきってしまえるんです。

キャラクタがどういった心境で、どういう場面なのかというのを、細かく説明しています。でも演技プランに関しては、声優さんにお願いしています。セリフの息継ぎですとか、セリフの解釈ですとか……。キャラクタに命を吹き込むという作業に関しては声優さんたちの仕事だと思っていますから。

――やはりその道の「プロ」にまかせるということですね。

広井　僕らは「声」に関してはプロじゃない、細かい説明はするけども、あくまで声優さんも作り手なのです。場数を踏んでいらっしゃるプロの声優さんなら、演じきることができると思うんです。だからこそ真剣にキャスティングします。悩んで悩んで悩みまくって「これしかない!」とまで悩み抜いて……スタジオに入ってからもドキドキしていました(笑)。

でも、見ているとプロの声優さんたちって本当に凄いんです。いってみれば、ただのペラ紙に書いた文章じゃないですか。なのに、声をあてることによって、キャラクタに「魂」を吹き込んしまうんですから。もう背筋が『ゾクゾクッ』とくるような感動があります。聞いているだけで、映像まで浮かび上がってきちゃうような感じです。やっぱりプロはスゲエなと感激しちゃいますね。

キャラクタは命を持ってしまう

――では1人のキャラクタを立てるということにも、相当のこだわりがあるんでしょうか。

広井　そうですね。キャラクタデザイナーやらシナリオライターやら企画やら、同じキャラクタでもみんながみんな、キャラクタを持っていますね。キャラクタの表情、背景、声の質感……、そういったものが全部集まって「キャラクタ」というものが出来上がっています。そうまでして創り出したからこそ、さも現実にいるかのようなキャラクタが出現するわけです。

逆にそこまで出来上がってしまうと、キャラクタが一種の命を持ってしまうんですよ。僕ら企画が、後からこういうことをやらせてみようといったとしても、キャラクタはそっぽを向いてしまう。そこまで作り上げるからこそ、時間がかかってしまうわけですが、そこまでやらないと気がすまないんですよね(笑)。

魂を持ったキャラクタを創り出していく

NEWS

キーホルダー型ゲームが裁判に

ザ・テトリス・カンパニー／ビーピーエス／ズィー・エー・オー・エロルグ　12月19日

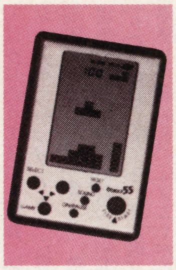
子供から大人まで、幅広い年齢層に親しまれ、電車内などでもよく見かけるキーホルダー型のオチモノ系パズルゲーム。1000円前後と安価で売られているので、持っている読者も多いと思うけど、12月19日、そのゲームの著作権をめぐって、東京地裁に訴えが起こされた。

そして、同日には原告側である『テトリス』の著作権を管理している米国の「ザ・テトリス・カンパニー」と、日本の代理店である「ビーピーエス」などによる記者会見が開かれた。

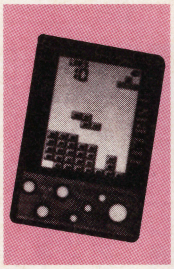
記者会見を開いた各社の代表と弁護士

■どうして訴えたの?

発表によると、「ビーピーエス」など3社が販売などを管理している『テトリス』のキーホルダー型ゲーム『テトリスJr.』(販売元ヒロ)に類似した「みに・テトリン」「テトリン55」「ピコリン55」を「ビーピーエス」に許可なく輸入、販売しているとして、福岡市のゲーム会社「ゲームテック」に対し、販売中止と損害賠償、3億3000万円を支払うように求めたというもの。



ゲームテックより発売のピコリン55



ヒロより発売のテトリスJr.

■各社のコメント

「ビーピーエス」側によると、これまでにも「ゲームテック」に対して販売を中止するよう文書などで求めたが、聞き届けられないため提訴に踏み切ったという。

そして、許可なく類似商品を販売している他の会社に対しても警告に従わない場合、順次法的手段をとっていく予定だという。

一方の「ゲームテック」では、弁理士や弁護士と相談したうえで、2年も前から発売しており、意匠登録もしているのでなんら問題はないとし、とりあえず詳しい文書が届いてから、どう対応するかを決めるとのことだ。

エヴァが装いも新たに帰ってくる!!

『新世紀エヴァンゲリオン』リニューアルパッケージ版　2月14日発売予定　セガ・エンタープライゼス　2800円

テレビ放送が終了した今でも、圧倒的な支持を受けているガイナックスのアニメーション「新世紀エヴァンゲリオン」。

昨年3月に発売された、セガサターン用アドベンチャーゲームソフトの『新世紀エヴァンゲリオン』が2月14日に、2800円というお手ごろ価格で帰ってくるぞ!!

新しくデザインされたパッケージ

■プラスアルファとして…

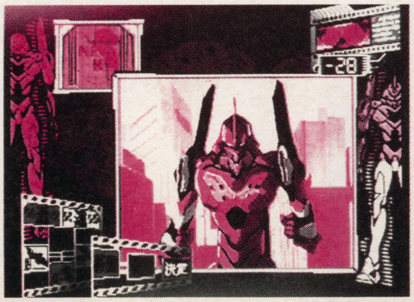
『新世紀エヴァンゲリオン』リニューアルパッケージ版は、パッケージが新たにデザインされており、しかも「オリジナルカードダスマスターズ」まで入るというもの。

このオリジナルカードダスマスターズは、バンダイから発売されている、カードダスマスターズ(10枚入り、300円)と同じデザインで、使用されているイラストがまったくのオリジナルとなっている。セガサターン用ソフトの特典として特別に作られたものだ。

■さらにうれしいお知らせ!

実は、春に発売予定の『新世紀エヴァンゲリオン　2nd　Impression』にもこのオリジナルカードダスマスターズが付いてくるんだ。エヴァンゲリオンファンなら、両方ともほしいところだね。

ただし、今回もすぐ売り切れる可能性があるから、予約するなどして購入は早めに!



昨年買えなかった人にはうれしいニュースだ

「アンジェリーク」今度は冬の札幌で!

アンジェリークセル画展IN札幌　2月8日～3月2日まで　アニメイト札幌店　光栄

数多くのファンを持つ『アンジェリーク』。新年早々、北海道のアンジェリーク・ファンにうれしいニュースがあるぞ。

こんな幻想的な作品はどう?(イメージ写真)

発売元の光栄がファンサービスの一環として、先日アンジェリークのセル画展を開催したが、今度は札幌での開催を決定。期間は2月8日～3月2日まで、アニメイト札幌店での展示となる。

■アンジェリークフェアも同時開催

展示内容は、「アンジェリーク」関連の製作資料(セル画など)で、同店では期間中に「アンジェリークフェア」も開催。これは、関連商品を買った人に特製のしおりをプレゼントするというものだ。入場は無料で、店内に掲示された作品を自由に見て楽しめることになっている。

詳しい住所は、北海道札幌市中央区南3条西4-12アルシュビル6Fアニメイト札幌店。

開催時間は営業時間内の10時30分～20時まで。お問い合わせ先はTEL011-219-1223まで。

背景もキャラクタもキレイ(イメージ写真)

©PIONEER ODC・GAINAX／ProjectEve／テレビ東京／NAS・SEGA

ビッグサイトでクリスマス・ビッグイベント!!

F1クリスマスGP in TOKYO　12月17日　有明　国際展示場東京ビッグサイト　フジテレビ/ソニー・コンピュータエンタテインメント

去る12月17日、東京ビッグサイト東6号館において、今年掉尾を飾る豪華F1イベント、「F1クリスマスGP in TOKYO」が開催!

内容は、フジテレビとプレイステーションがジョイントするというビッグな企画だ。F1のヒーロー鈴木亜久里、若い女性に圧倒的な人気を誇るV6からカミングセンチュリー、人気女優・三井ゆりなど、ゲストメンバーもホントに豪華。

■新作ソフトを体験

当日は雨天だったにもかかわらず、会場は超満員。広いフロアにはプレイステーション体験モニターが豊富に用意され、SCEの新作レーシングゲーム『FORMULA 1』(プレイステーション用・発売中・5800円)が自由にプレイできた。

舞台では、鈴木亜久里たち人気F1レーサーたちも実際にゲームをプレイ。三井ゆりさんを司会に、今年を振り返ってのトークショーも盛り上がり、F1ファンにはたまらないひとときとなった。公開記者会見では、レーサーたちの貴重な意見を聞くこともできた。

会見終了後、カミングセンチュリーの姿が見えると、今度は場内割れんばかりの女の子の大歓声。彼らはV6の中のヤングチーム・森田剛、岡田純一、三宅健の3人で、彼らと、場内から選ばれた一般の参加者とが『FORMULA 1』を対戦プレイ。優勝した参加者にはソニーから賞品としてプレイステーションが贈られ、大盛況のうちに幕を閉じた。来年もゲームにレースに、F1がますます盛り上がりそうだね。

⇧レーサー、タレント、女優などなど、各分野からの大物ゲストがズラリと並んだ!

⇧ゲームを体験する元F1レーサー鈴木亜久里

⇧カミングセンチュリーの登場だ

CD ロックオン、完了!!

レイストーム~ノイ・タンツ ミックス~　1月29日発売　ズンタタレコード/タイトー　2500円(込)

アーケードで人気を博し、プレイステーションにも移植された、タイトーのシューティングゲーム『レイストーム』。ゲームシステムはもとより、ゲームミュージックに人気が集まったことでも知られており、10月にはアーケード版のサウンドトラックがズンタタレコードより発売されている。

そして今回、プレイステーション版のエクストラモードに使用されるBGM「TANZ MIX」に強力な重低音を加えてアレンジされた曲などを収録したアルバム『ノイ・タンツ ミックス』が発売される。

■テクノを楽しむ!!

原曲となるアーケードのオリジナルサウンドのもつ、テクノのそう快かつ軽快なノリを、ハードにアレンジ。フレンチ・テクノ・ポップスに仕上げたエンディング曲「CERAMIC HERAT」など、全てのナンバーをフルバージョンで収録。

また、ダンサブルな音を重視したアレンジ、CLUB MIXバージョンも収録と、ダンス系の音楽にこだわったアルバムに仕上がっている。

ゲームミュージック界で注目のズンタタレコードが、今年最初に放つアルバムは、こだわりの1枚だ。

今週のPick UP!

ソウルエッジ　オリジナルサウンドトラック

NAMCO LIMITED

発売中
BMGビクター
3000円(込)

『ソウルエッジ』のプレイステーション版サントラ16曲を収録。和楽器でポップロックを奏でる「KAHN」や、村上ポンタ修一など、豪華メンバーによるセッションも収録。

アドヴァンスド　パワードール2

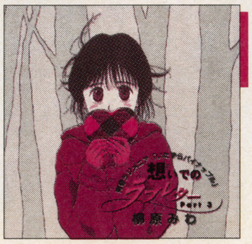
KOGADO STUDIO(斉藤博人)

1月21日
NECアベニュー
2800円(込)

本格的シミュレーションゲーム『アドヴァンスド　パワードール2』のゲームサウンド11曲を収録したアルバム。工画堂コレクションCDを手掛けた斉藤博人氏がプロデュースした。

青春ラジメニア「いたずらパイナップル」　想いでのラブレターPart. 3

柳原みわ



1月21日
NECアベニュー
2500円(込)

AMKラジオ関西で放送中の「青春ラジメニア」番組内で放送されているコーナー「いたずらパイナップル」のイメージアルバム。卒業をテーマに、柳原みわが痛快トークで表現する。

Weekly Information

PRESENT

ゲームソフトのお年玉!

ハーベストワン、日本一ソフトウェア、サントス

ファミマガWeeklyから読者へのお年玉。今週はプレイステーションのソフトをプレゼントだ!

■ハイパーラリー

自動車レースで実績が高いオーリンズ社の監修、技術協力によって誕生したレースゲーム『ハイパーラリー』。こちらのソフトを5名様にプレゼント。

■ロジック麻雀　創龍

エディットモードで自分好みの雀士を作ることが出来る、一風変わったロジック麻雀『創龍』。こちらは3名様にプレゼント。

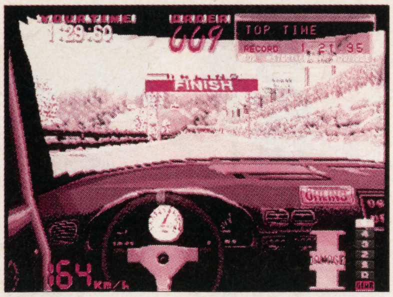
■エア・グレイブ

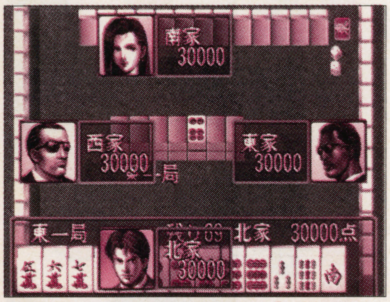
「エイミングファイア」というロックオンシステムを導入したシューティングゲーム『エア・グレイブ』は、3名様にプレゼント。

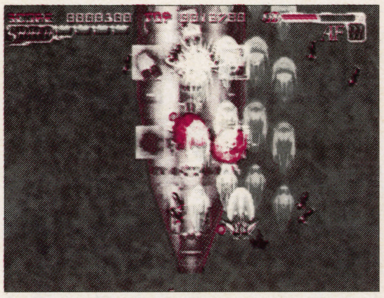
●プレゼント応募先

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望賞品名を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFMW・Weekly Information「プレゼント係」まで。

※1月17日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。


⇧ネジコン対応『ハイパーラリー』


⇧対局相手を創れるロジック麻雀『創龍』


⇧そう快なシューティング『エア・グレイブ』

BOOK

クレミス島の謎はこの1冊でOK!

スーパードンキーコング3　謎のクレミス島　発売中　ティーツー出版　880円(込)

スーパーファミコンでは最高画質のアクションゲーム『スーパードンキーコング3』。グラフィックの美しさが話題に上ることの多いゲームだが、アクションゲームとしても完成度が高く、広い年齢層に人気がある。

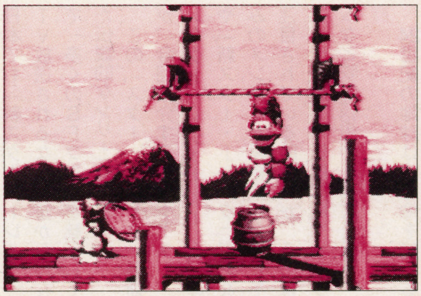
この『スーパードンキーコング3』の全40コースとボーナス、ワープポイントをしっかりガイドした攻略本が登場した。

■目指せ!!　バナナスター

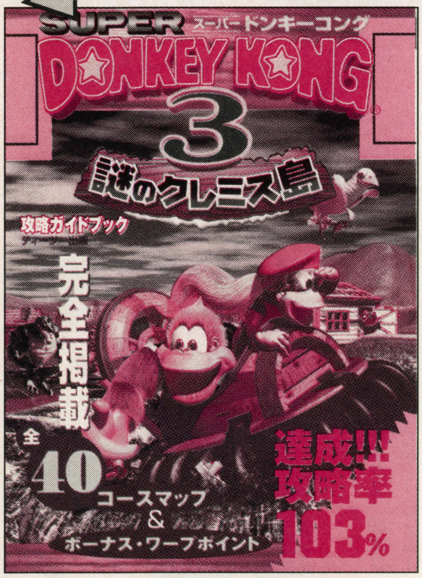
各ステージをマップで紹介し、ステージごとの特徴をわかりやすく解説しているこの攻略本を読んで頭の中にたたき込んでおけばスムーズにクリアできるぞ。

さらに、隠しワールド「クレマトア島」も、もちろん紹介されているから、達成攻略率を103%にすることも夢じゃないぞ。

また、クリアタイムを縮めたいというプレイヤーにもこの本は役立つ。裏表紙に掲載された「2時間42分」のクリアタイムが証明している。君も、クリアタイムを縮めてバナナスターを目指そう!!

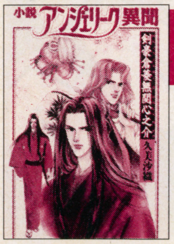

⇧この1冊で、クリアタイムを縮めよう!

今週の Pick UP!



小説アンジェリーク異聞　剣豪　倉菱無関心之介

久美沙織／宗真仁子



発売中
光栄
1200円(込)

人気作家、久美沙織が描く『アンジェリーク』のパラレルワールドを1冊にまとめた小説集。「アンジェリーク　アンサンブル」などに掲載された短編小説のほかに、書き下ろしの中編小説や宗真仁子の書き下ろしコミックも掲載している。

バトルアスリーテス大運動会

新声社

発売中
新声社
1180円(込)

ヒロインあかりを大学衛星に入学させるために育成していくシミュレーションゲーム『バトルアスリーテス大運動会』のガイドブック。各種データやゲームシステムなど、プレイ中に見ながら活用できる攻略本に仕上がっている。

マーヴェラス～もうひとつの宝島～攻略ガイドブック

ティーツー出版

発売中
ティーツー出版
880円(込)

アクションモードとアドベンチャーモードが楽しめる冒険活劇『マーヴェラス～もうひとつの宝島～』の、全ての謎と罠を分析、解説した攻略本。アクションモードのマップはもちろん、チャートによる効果的なゲームの進め方もしっかりフォロー。

©HARVEST ONE・NIPPON ICHI SOFTWARE・SANTOS・Nintendo

VIDEO

うちの技、しっかり観ておくれやす

バーチャファイター3キャラクター別攻略ビデオVOL.1 AOI 発売中 2800円 日本コロムビア

MODEL3による美しいグラフィックとサウンド、そして奥の深いゲームシステムと、全てにおいて多くのゲームプレイヤーたちから絶賛された3D格闘ゲーム『バーチャファイター3』。昨年アーケードに登場して以来、日夜バーチャ3の特訓を積み重ねているというプレイヤーも多いことだろうが、なかなかコツがつかめないと嘆いている人も少なくないだろう。そんなプレイヤーのために登場した攻略ビデオが、この「バーチャファイター3　キャラクター別攻略ビデオ」なのだ。

■葵を隅々まで知り尽くす!

「キャラクター別攻略ビデオ」という名前の通り、このビデオシリーズはキャラクター一人一人を個別に30分にわたって解説、攻略したビデオ。その第1弾として登場したのが、この「AOI」なのだ。

『バーチャファイター3』から導入された新システムの中でも、特に重要な「エスケープボタン」と「アンジュレーション（高低差）」を考察。全体的な話ではなく、「葵の場合は」ということを前提に収録されているため、非常にわかりやすい。

また、格闘ゲームでは重要な「読み」を、フローチャート風にして紹介。次にどんな攻撃をしたらいいのかよくわからなかった葵プレイヤーはもちろん、どうしても葵に勝てないというプレイヤーにも役立つ映像が満載だ。

そして、限界ギリギリまで迫るコンボや、「魅せる」ことに重点を置いたプレイ映像も収録されているから、とにかく葵を極めたい人には必見のビデオとなっているぞ!

■同シリーズ続々リリース!

今回紹介した「AOI」と同時に、すでにVOL.2「AKIRA」とVOL.3「WOLF」がリリースされている。また、1月以降も3巻ずつ3月までリリースされる予定だ。

今週のPick UP!

マスターモスキートン第二話　遊星浮遊

1月21日
日本コロムビア
4944円（込）

十字架もニンニクも平気な3代目ドラキュラの主人公モスキートンと、天下一のわがまま娘のヒロイン、イナホが大暴れするOVAシリーズ第2巻。謎の物体オーパーツを探し求める2人とお供2人の大冒険。今回の旅の先に待つものは…!?　ナイスバディの女王様・ファラオの登場だ!

NINKU－忍空－⑬　番外編

1月18日
ポニーキャニオン
4800円（込）

フジテレビ系で放送されたTVアニメ「忍空」の番外編5話を収録したビデオ。

TV放送終了後もいまだ人気の衰えないシリーズだ。「音声多重セリフカラオケ」という、セリフ部分をカットしたサブチャンネルも収録されているから、声優気分でアフレコを楽しむことも出来るぞ。

VS騎士ラムネ&40炎　Vol. 6

1月22日発売
スターチャイルドレコード
6800円（込）

「俺は今、猛烈に熱血してるぅ～」のセリフでおなじみ、テレビ東京系で放送されたTVアニメ「ラムネ&40炎」のビデオシリーズ第6弾。本作品は19話～22話までを収録している。主人公の勇者ラムネスの活躍はもとより、ヒロインのパフェとカカオの活躍にも注目なのだ!

CINEMA

人類と異星人の接触は、希望か悪夢か!?

STAR TREK ファースト・コンタクト　3月より全国東宝洋画系で公開予定　パラマウント映画／UIP配給

監督ジョナサン・フレイクス、脚本ブラノン・ブラガ、ロナルド・D・ムーア、製作リック・バーマン、出演パトリック・スチュアートほか

「スター・トレック」をご存じだろうか?　TVのSFドラマシリーズとして人気を集め、一昨年は映画「ジェネレーションズ」が公開され、日本でも「新スター・トレック」がTV放送されるなど、昔から現在まで、多くのSFファンを魅了してきた伝説的なシリーズだ。

この「スター・トレック」最新作が、今回紹介する「ファースト・コンタクト」。「ジェネレーションズ」や「新スター・トレック」でおなじみのメンバーが再結集したことでも注目されている映画だが、そのほかにも大規模な宇宙艦隊戦やホログラムなど映像技術面にも要注目だ。

■ボーグの侵略を止められるか!?

24世紀の地球は、想像を絶する強敵の出現に恐怖していた。高度な文明を持ち、集合体としてコンピュータ制御された宇宙人ボーグ。全ての生命体を破壊し吸収し続ける彼らが、侵略の矛先を地球へと向けたのだ。

彼らは、人類が初めてワープ航法に成功した時代へタイムワープし、人類と異星人との「ファースト・コンタクト」を阻止して歴史を変えようとしていた。エンタープライズ号は、ボーグの侵略を、はたして阻止できるのか!?

12/13発売号読者アンケート当選者（敬称略）

●ソウルエッジ
秋田／種倉 保　東京／佐藤真奈美
富山／小倉良一　三重／西森良太
福岡／平本裕宜

●ワイルドアームズ
北海道／加藤雄太　茨城／望月恵介
埼玉／水原麻比　東京／森中 葵
愛知／中村猛志

●FIGHTERS MEGAMiX
神奈川／佐藤太地　京都／今井健司
岡山／高橋 覚　山口／今野章子
熊本／吉田 繁

●シャイニング・ザ・ホーリィアーク
茨城／荒井利昌　神奈川／磯 善仁
石川／岡本洋志　大阪／竹林麻子
奈良／中谷与士也

●ストリートファイターZERO2
岩手／長谷川圭輔　栃木／漆原良夫
静岡／前田英律　京都／中嶋俊博
大分／東 洋平

●ボンバーマンビーダマン
新潟／平野綾子　千葉／菅原 陽
愛知／村林勇弥　岐阜／浅川健二
山口／窪田佳江

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

2300

差出有効期間
平成9年5月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

1月24日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな 氏名	希望するソフトの番号 番

電話番号　（　　　）

〔キリトリ線〕

ファミマガ Weekly

1月24日号 アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□

□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly 読者アンケート

応募のきまり

P99のハガキに、右記のプレゼントの中で欲しいソフトの番号を書き、下のアンケートに答えてそのままポストへ(切手は不要です)。締め切りは1月16日必着です。当選者は、本誌1月31日発売号の、「Weekly Information」のコーナーで発表します。

～今週のプレゼント(各5名様)～

①プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 (PS)
②3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD (PS)
③ROOM　MATE～井上涼子～ (SS)
④デイトナUSA CIRCUIT EDITION (SS)
⑤バウンダリーゲート (PC-FX)
⑥カービィのきらきらきっず (GB)

表1　今号の記事

No.		No.	
01	表紙	25	Weekly Information
02	目次	26	アーケード共和国
03	TOPICS	27	パソコン共和国
04	今週のリアルランキング	28	バーチャルアイドル共和国
05	〈特報〉アランドラ	29	読者ゲーム評
06	〈特報〉ヒューマングランプリ　ネオ・ジェネレーション	30	COMING　SOON
07	〈続報〉TOBAL2	31	Fair Judgment　今週はコレを買え！
08	〈特報〉デストラクションダービー2	32	〈続報〉プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
09	〈特報〉タクティクス　オウガ	33	〈続報〉ドラゴンナイト4
10	〈特報〉新海底軍艦　鋼鉄の孤独	34	〈続報〉リフレインラブ～あなたに逢いたい～
11	〈特報〉ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	35	〈特報〉ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1　虹色の青春
12	〈特報〉マジックカーペット	36	〈特報〉アンジェリークSpecial2
13	〈続報〉真説サムライスピリッツ　武士道烈伝	37	週刊新着情報局
14	〈攻略〉ルパン三世　カリオストロの城―再会―	38	新作ゲーム発売カレンダー
15	〈攻略〉新スーパーロボット大戦		
16	〈DATA　ATTACK〉レイストーム		
17	〈DATA　ATTACK〉ソウルエッジ		
18	超ウルトラ技		
19	〈連載〉ときめきHotLine		
20	〈連載〉電脳立方魔術団		
21	〈連載〉ふたりでBlueLove		
22	〈連載〉OPERATION　MOONGATE　FROM 電脳戦機バーチャロン		
23	FMW投稿バトルロイヤル		
24	〈攻略〉天外魔境　第四の黙示録		

表2　雑誌名

No.		No.	
01	PlayStation　Magazine	24	Vジャンプ
02	ファミマガ64	25	マル勝ゲーム少年
03	サターンFAN	26	ゲーメスト
04	Virtual IDOL	27	ゲーメストEX
05	64（ロクヨン）	28	月刊ファミ通Bros.
06	電撃NINTENDO64	29	ネオジオフリーク
07	スーパー64	30	LOGIN
08	電撃プレイステーション	31	マイコンBASICマガジン
09	HYPERプレイステーション	32	コンプティーク
10	THE プレイステーション	33	電撃王
11	ファミ通PS	34	コミックボンボン
12	セガサターンマガジン	35	コロコロコミック
13	グレートサターンZ	36	覇王マガジン
14	サターンスーパー	37	コミック電撃大王
15	セガ　マガジン	38	コミックビーム
16	TECHサターン	39	週刊少年サンデー
17	電撃SEGA EX	40	週刊少年ジャンプ
18	HYPERサターン	41	週刊少年マガジン
19	ファミ通サターン	42	週刊少年チャンピオン
20	電撃G's エンジン		
21	ファミ通		
22	じゅげむ		
23	ゲームウォーカー		

表3　機種名

No.		No.	
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
02	スーパーファミコン	13	3DO
03	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ	14	NEO･GEO／NEO･GEO CD／NEO･GEO CDZ
04	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
05	ニンテンドウ64	16	PC9801･9821シリーズ
06	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
07	PC-FX	18	マッキントッシュ
08	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
09	スーパー32X	20	業務用
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	21	その他
11	ゲームギア／キッズギア	22	何ももっていない
		23	とくに買いたくない

アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。
1　小学校　2　中学校
3　高等学校　4　大学
5　専門学校　6　社会人
7　その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。
1　男　2　女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中か3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P156からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。
1　1～5本　2　6～10本
3　11～20本　4　21～29本
5　30本以上

(14)ナムコミュージアム、セガエイジス等のリバイバル(復刻版)ソフトについてお聞きします。あなたはこうしたソフトに興味がありますか?
1　非常に興味があり、よく買っている。
2　タイトルにもよるが、けっこう興味があり、購入することがある。
3　タイトルにもよるが、それほど興味はない。
4　まったく興味はない。

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

記入例

○良い例
1 | 1　4 | 4　18 | 1 8

×悪い例
1 | 1　4 | 4　18 | 18

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

Nintendo

NINTENDO64

締め切り迫る・・・
ベストタイムを持って、
お店に急げ！

栄冠は誰の手に!?

マリオカート64 MARIO KART 64 タイムトライアルキャンペーン

2/2［日］まで

このポスターのお店で「マリオカート64」を買って「タイムトライアルキャンペーン」に参加すると、わくわくどきどきオリジナルグッズや豪華賞品がもらえる！！

1

マリオサーキットコースの公認タイム（1分30秒00）をクリアするとライセンスカードがもらえるぞ！

2

抽選で、金色に光輝く「オリジナルゴールドコントローラ」を10，000名にプレゼントだ！

3

上位10名はTV「64マリオスタジアム」グランドチャンピオン大会に出場し、豪華商品を手に入れろ！

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス　東京（03）3540-9999　大阪（06）376-3355　京都（075）525-3444　名古屋（052）586-3000　岡山（086）255-2130　札幌（011）612-4144
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

©Nintendo
N および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

10日間無料お試しセール
平成9年1月31日まで

まずその効果を試してください

1.紫外線を100%カット

2.ギラギラ・チラツキをカット

3.色のニジミをカット

4.クリアな画面で文字が見やすくなる

5.目がチカチカしない、疲れない!

テレビゲームから目を守る!!

SUNCREST

めちゃイケてるシールド!!

画面もキレイ、ゲームも楽し!

SPARKSTER／スパークスター
©1994 KONAMI

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

使ってビックリ!です。

このフィルターを知ったのは、雑誌で知りました。初めは、半信半疑だったけど、フィルターが届いてテレビに付けたらビックリしました。テレビがとても見やすくなって、ゲームも楽しく出来るようになりました。視力も悪くなっていて、このフィルターを付けたら視力がもとに戻ってきたような気がします。サンクレストの皆さんに感謝しています。友達にもぜひ教えてあげたいです。

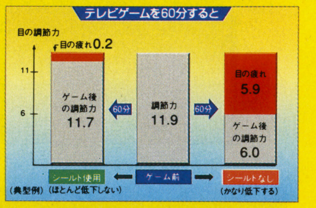
大阪市平野区
高田 直人くん

おたよりありがとう

こんなに違う、目の疲れ

●国立横浜病院試験データ●

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。



[国立横浜病院眼科測定]
(被験者19名/9〜12歳:7名、15〜20歳:12名)

Hyper TV Shield FSⅢ
ハイパーTVシールド

視力低下をSTOP!

〈推薦者〉東京視力回復センター（本部東京都渋谷）

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSⅢ"を東京視力回復センターも推薦いたします。

10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。(サンクレスト通信販売のみ)

購入ご希望の方は、商品代金+送料(600円)+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料はお客様のご負担でお願いします。

型名	価格(税別)	型名	価格(税別)
●14・15型用	¥5,000	●ワイド16型用	¥6,000
●16・17型用	¥5,500	●ワイド20型用	¥7,500
●18・19型用	¥6,000	●ワイド24型用	¥8,500
●20・21型用	¥7,000	●ワイド28型用	¥9,500
●24・25型用	¥8,000	●ワイド32型用	¥12,500
●26・27型用	¥8,500		
●28・29型用	¥9,000		

■ハガキでお申し込みの場合…

50円

〒547
大阪市平野区瓜破5・1・35
(株)サンクレスト
FW1係

ハイパーTVシールドFSⅢを申し込みます
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

株式会社サンクレスト

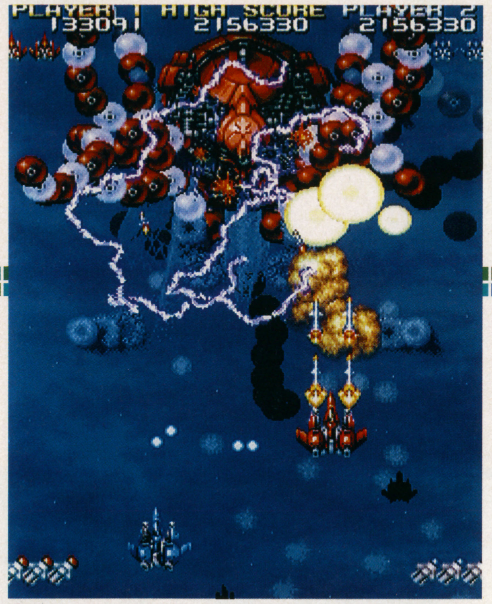
受付時間AM.9：00〜PM.6：00

ファミマガWeekly FMW

アーケード共和国

紫炎龍

2月稼動予定
童



⇧破片や弾が派手に飛びかう縦スクロール型シューティング。もちろん2人同時プレイも可能だぞ

3種類の武器とボムを駆使し機械生命体群をせん滅しろ

ひっきりなしに出現する敵を、ショットとボンバーで撃破していく、おなじみのスタイルの縦スクロール型シューティング。

新たな故郷を求めて銀河を旅し続けた船団が、ついに発見した生物の生存に適した惑星。しかしそこには狂暴な機械生命体が存在しており、人類をその攻撃の射程内に捕らえてしまう。生き残るためには、機械生命体を全滅させる以外に道はない。人類の存亡をかけて、惑星制圧兵器バーン・ドラグーンが出撃する……というストーリーを背景にゲームは進んでいく。

⇨貧弱なザコ敵から耐久力満点の巨大ボスまで、さまざまな敵機が出現

⇨Pと書いてあるアイテムを取れば、ショットがパワーアップする

ショットの種類とそれに対応したボンバー

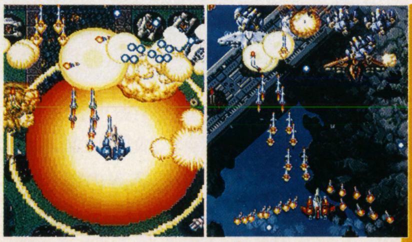
自機の基本攻撃であるショットは、アイテムを取ることによって3種類に切り替えられる。また、ストック制で使用するボンバーにも、ショットの種類に応じた3つのバリエーションがあるぞ。

各種アイテムは敵を破壊することで出現する。前述のショット切り替え以外にはパワーアップやスピードアップ、ボンバーの補充、ボーナスなどの種類があるぞ。

バルカン

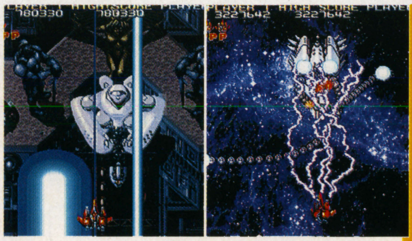
⇦⇨初期装備の武器。パワーアップで扇状に弾を撃てるようになる。左がボンバー。放射状に広がった閃光が集束しながら消えていくといったもの

ミサイル



⇦⇨パワーアップすれば、直進するものとホーミングの2種類が発射されるぞ。左のボンバーは、これぞ王道といわんばかりの爆弾投下タイプ

レーザー



⇦⇨からみつくような動きで敵にダメージを与え続けるレーザー。左のボンバーは、立て続けに何本もの光の束が、自機の後方から放たれるのだ

新着タイトルNews

HEAVEN'S GATE

稼働時期未定　アトラス

96年末にPS版が出たポリゴン格闘ゲームが、アーケードにも登場する。

攻撃することによって、ゲージが溜まっていくソルパワー。この力を解放することで、各種の通常攻撃がパワーアップし、さらに強力なソルパワー攻撃を出すこともできるのだ。自キャラの複製を含む8人を倒し、最終ボスに挑め。

神秘の力を駆使して闘う、神々の末えいと呼ばれる8人

すばやいテンポでの攻防。どんどん技を繰り出そう

©ATLUS／RACDYM・Warashi

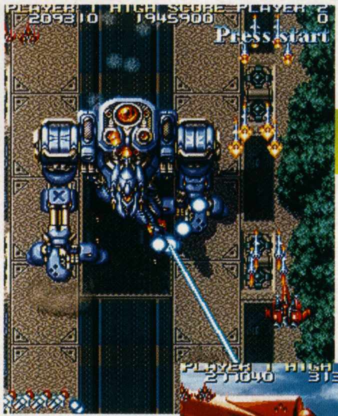
サターンと連携した展開が活発化している ST-V仕様の最新タイトルに迫る

アーケード版のサターンともいえる、セガのシステム基板ST-V。この冬登場の2タイトルは、タイムラグがほとんどない状態でサターン版が登場する予定。そんなST-V関連の動向を紹介しよう。

激しい攻撃を仕掛けてくる巨大なボスを撃破しろ

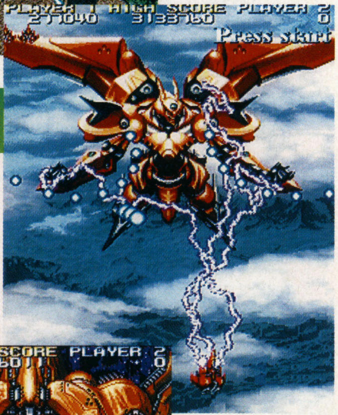
シューティングの花形ともいえる、ステージの最後に現れる巨大なボス。もちろん、このゲームにおいてもそれは例外ではなく、バラエティに富んだ巨大ボスが登場するのだ。

二足歩行戦車に飛行機型、ロボットタイプなど、さまざまな形状のボスが登場する。画面を覆いつくさんばかりに弾をばらまくヤツもいるぞ。



ヘルモア

1面のボスがこいつ。2本の脚で後退しながら弾を撃ってくる。先端にマウントされたレーザーにも注意しよう



ディオ

4面のボス。弾を放射状にばらまく攻撃と、正面に撃ち出すレーザーとで自機を攻め立てる人型機械生命体

ジョー

ゲームの終局も間近の、5面のボス。左右に装備したアーム状のパーツを、マジックハンドさながらの長いリーチで叩き込んでくる。最後まで油断せずにかかれ

サターン版が発売間近！ 家庭用ならではのバージョンにも注目

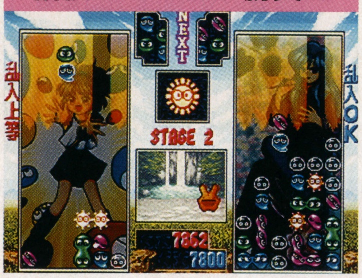
ぷよぷよSUN

稼働中／コンパイル

太陽（SUN）でいっぱいな、おなじみ『ぷよぷよ』の第3弾。

今回、新機軸として導入されたのが「日輪相殺」。おじゃまぷよを同時に送って「相殺」が発生した回数分だけ、「太陽ぷよ」が両方のフィールドに降ってくる。この太陽ぷよは、多くの連鎖で消せば消すほど、多くのおじゃまぷよを発生させるという代物なのだ。新キャラやサンプリングの大増量なども見逃せない。

相殺してからが勝負だ



相殺で生まれる太陽ぷよを、どう活用するかが今回のポイントだ

キャラ関連も充実

アーケードの『通』になかったデモが復活。難易度にあわせて主人公が変わる

背景にキャラのイラストが入った。連鎖に合わせてアニメも表示される

サターンで独自の展開をするものも

今まで数多くのST-V基板を使ったゲームが、サターンに移植されてきた。もちろん、アーケードから家庭用に変更されるだけに、いろいろな仕様が追加されるのは当然のことといえるだろう。

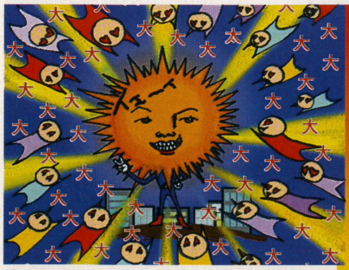
しかし、これからは単なる付加価値にとどまらない、大胆なパワーアップを施しての登場といったケースも出てきそうだ。発売間近な2本のサターンゲームを、一例として紹介してみよう。

それぞれ、ユニークなシステムに強烈なキャラクタをブチ込んだり、アーケードの続編として別問題を収録したりといったもの。ともにアーケードではセガが出したタイトルだが、発売元のメーカーなりの味付けが施された、異色の移植作がこれからの流行かも？

ファンキーヘッドボクサーズ
吉本興業

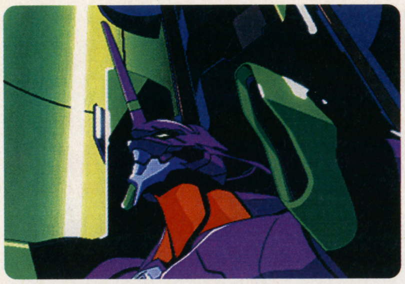
ボクサーなど、登場人物が吉本芸人のみなさんになってしまいました

エジホン（GAME-WARE Vol・4に収録）
ゼネラル・エンタテイメント



CD-ROMマガジン内の1コーナーとして連載。仲間はずれの字を探す

©COMPILE・SEGA／Yoshimoto Kogyo Multimedia Produce・ASUKASHINSHA／SEGA ENTERPRISES



新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

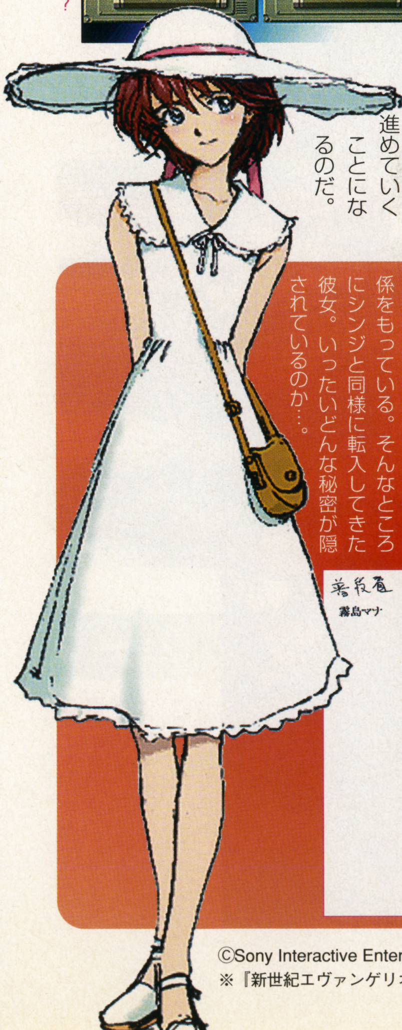
2月28日発売予定
ガイナックス
価格未定

Win95

シンプルなメイン画面。戦闘シーンもあるのだろうか？

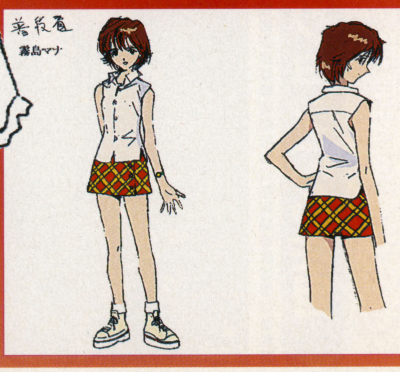
オリジナルストーリーでつづる もう1つのエヴァンゲリオン

ある満月の晩、多数の爆発が第三新東京市を襲う。多数の被害にもかかわらず、沈黙を保つネルフ本部。その翌日、一人の少女が第一中学校に転校してきた…。というストーリーで始まる、アドベンチャーゲーム版のエヴァンゲリオン。このゲームは、TV版本編の8話から13話までのオリジナルサブストーリーとして作られている。プレイヤーは本編の主人公、シンジとなり、コマンド選択によってストーリーを進めていくことになるのだ。



物語の鍵は彼女が握る？

シンジたちの通う第一中学校に転入してくる少女、霧島マナ。どうもシンジに好感を覚えたようで、芦ノ湖でデートすることになるという。当然アスカがいい顔をするはずもないと思われるので、なんらかのチョッカイが入るのでは、と思われる。現時点ではまだ明らかになっていないが、第一中学校に通う人間は何らかの形でネルフと関係をもっている。そんなところにシンジと同様に転入してきた彼女。いったいどんな秘密が隠されているのか…。



●今週のこの一本●

ツイステッドメタル

Win95　発売中／SME／5800円

すでにPSで発売されている、兵器や体当たりなどを使って敵の車を破壊すれば勝利、という設定のレースゲーム。通行人をひき殺そうが町の施設を破壊しようが一切おかまいなし。ゴールもコースもなく、最後まで生き残った車が勝ちというとんでもない世界だぞ。

舞台は普通の街中から高速道路など多種多様。ドリフトやスピンターンなど、テクを駆使して戦うのだ

登場するのも、火炎ビンを積んだタクシーや誘導ミサイル装備の装甲車など、かなりのハチャメチャぶり

©Sony Interactive Entertainment・GAINAX／Project Eva.／テレビ東京／NAS
※『新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド』の画面は開発中のものです

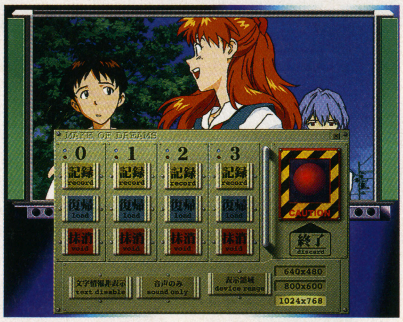
各メディアで快進撃を続けるエヴァンゲリオン。セールスランキングをにぎわす注目のソフトに迫る!

TV放送が終了してかなりの時間がたっているのにもかかわらず、今なお絶大な人気を誇っている「エヴァ」。そのエッセンスを満載した、新作パソコンゲームを紹介していくぞ。

メインキャラクタも忘れちゃいけない

本編13話までに登場したキャラクタもゲームに総出演。もちろんTV版の声優が演じており、物語を大いに盛り上げてくれる。

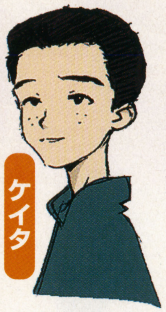
詳細はまだ明らかにされていないが、マナが学校に転入してくるということは、3バカトリオとのカラミや、レイやアスカたちとのかけあいも出ることだろう。シンジをめぐってマナとアスカが水面下で火花を散らす、なんて状況になるのだろうか？



⇨エヴァといったらこの3人を抜きにしては語れない。この作品でもアスカに振り回されることになるのだろうか

謎のベールに包まれた2人の新キャラクタ

マナ以外にも、ゲームオリジナルのキャラが2人登場する。マナとは違い学校に転入してくるわけでもなく、マナとの関係も不明。名前だけしか明らかにされていないのだ。見た感じ、年はシンジたちと変わらないようだが…？



ケイタ

ムサシ

⇦⇨彼らの格好から見て、何らかの機関に所属していると思われる。ただの軍事フェチ、てなことはないよね…？

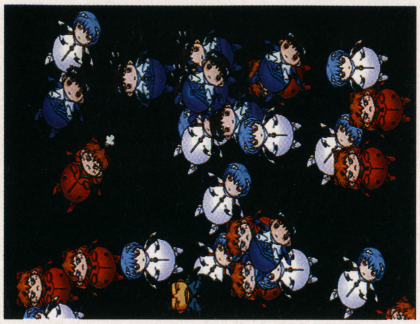
パソコンに彩りを与えてくれるコレクターズアイテム

新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol.1

Mac&Win95

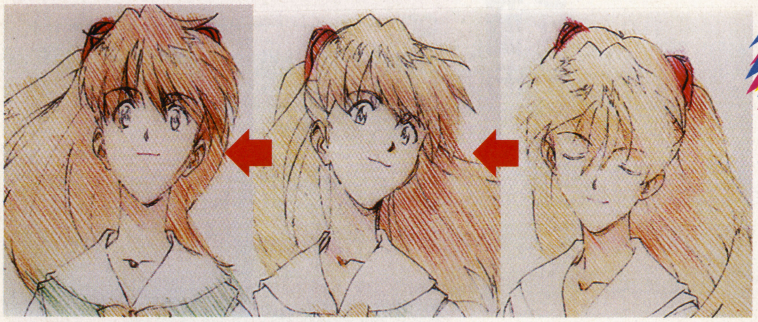
1月10日発売予定／ガイナックス／6800円

デフォルメされたキャラクタたちや、本編の名場面などで作られたスクリーンセーバー集。ひたすらゴミを出し続けるミサトさんとそれをひたすら片づけ続けるシンジ君など、見ていて楽しめるものが満載されているのだ。



⇨画面中をチルドレンが跳ね回るのだ

流れるような連続カットも

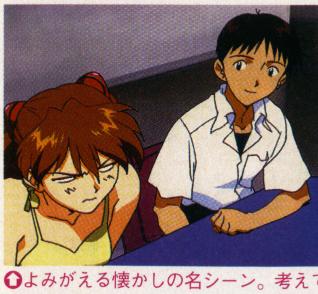


新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクシリーズ

Mac&Win95

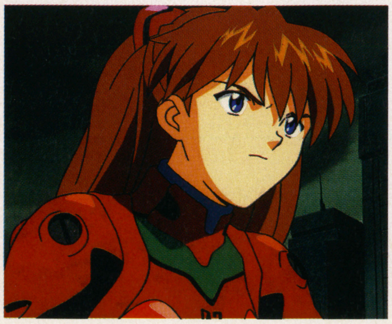
発売中／ガイナックス／各6800円

すでにVol.4まで発売されているこのシリーズ。本編の名場面や名セリフをキャラクタごとに収録したものだ。ほかにもガレージキットの写真や、アニメ誌に掲載されたイラスト、ちょっとしたゲームなどのオマケ的な要素が付け加えられており、単なる資料にとどまらない作品となっている。BEEP音や壁紙はこれで完璧だ。



⇧よみがえる懐かしの名シーン。考えてみればまだこのころは平和（？）だったねえ

⇨「パン食い綾波」は衝撃的でした



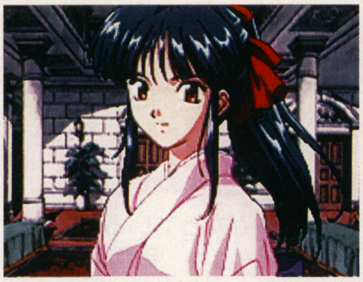
⇨使徒に立ち向かう元気なアスカ

※『新世紀エヴァンゲリオン　コレクターズディスク』シリーズの画面はすべてVol.4のものです

太正の庶民派アイドル"真宮寺さくら"に注目

サクラ大戦

発売中
セガ
6800円（税別）
SS



恋も 舞台も 戦闘も いつだってさくらは一生懸命！

帝国華撃団の新入隊員、真宮寺さくら。演技も戦闘能力もまだまだ発展途上。だけど、時折内に秘めたるきらりと光る素質が見え隠れする。そんな彼女の魅力は、いつでも一生懸命なところ。ときには失敗もするけれど、どんな状況でもめげたり、くじけたりしない。強がりでいじっぱりな所もあるけれど、優しく見守ってあげてね。

真宮寺さくらプロフィール

年　齢	17歳
誕生日	7月28日
血液型	A型
身　長	155cm
体　重	44kg
スリーサイズ	82／56／81
出　身	宮城県仙台市

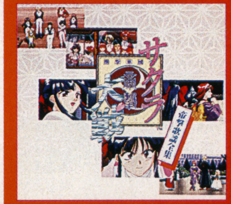
舞台に戦闘に、忙しい毎日のさくら。でも、どんなに頑張っていても、そこは17歳の女のコ。恋に落ちることもあるよね。

サクラ大戦インフォメーション

この冬、『サクラ大戦』から目が離せない。帝国華撃団6人の歌が収録されたCDや、声優さんのインタビューなどが見られちゃうデジタルファンディスクなど、いろいろなものが発売されるぞ。

CD

サクラ大戦　帝撃歌謡全集　アルバム



●発売中
●BMGビクター
●3000円（税込）

各キャラクタのイメージソングや、オープニング・エンディングテーマなど全11曲を収録。盛りだくさんの内容になっている。

檄！帝国華撃団　シングル

●発売中
●BMGビクター
●600円（税込）

CMのバックにも流れていた、おなじみのオープニングテーマを収録したCD。価格は600円（税込）。お年玉の残りで買ってはいかがかな。さくらのりりしいセリフも聞けちゃうぞ。

CD-ROM

サクラ大戦　花組通信　セガサターン

●2月14日発売予定 ●セガ ●4800円（税別）

『サクラ大戦』ファンのためのソフトが登場。声優インタビューや、設定資料、このソフトのために用意されたムービーなどを収録。また、96年10月24日に行われた真宮寺さくら役の横山智佐さんのコンサートの一部まで見ることができちゃうぞ。お年玉はこのために残しておこう。

GOODS

CDや、ゲームソフト以外にも、さくら達は活躍中。1997年の『サクラ大戦』カレンダーがセガユナイテッドより、1800円（税込）で発売中のほか、ムービックよりテレホンカードや、下敷きなど、いろいろなグッズが発売中。これらのグッズは、最寄りののアニメイト各店で買うことができる。

©SEGA／RED

Reader's Review & Research 読者ゲーム評&リサーチ

▶『EO』『トゥルー・ラブ～』など大作ソフトの評価が気になるところだ。

学校生活をうまく表現したシステムが好評を博す

基本的なシステムは「斬新である」との高い評価。不評は女の子のリアクションの少なさに集中した。

プレイステーション
トゥルー・ラブストーリー

●アスキー
●12月13日発売
●5800円
●シミュレーション

不評25% 好評75%

転校するまでの1ヵ月間に女の子との思い出作りをするのが目的。プレイする季節が選択可能。

こんなトコが良かった

随所に見られる斬新なアイデアが○

特筆すべきは、会話をゲームの中心に置いたというところ。親しくなるにつれて、会話や表情に微妙な変化が表れると、嬉しさがこみあげてくる。また、デートに重要な意味を持たせていることや、季節ごとに違う人物が登場してくるところは、1ヵ月という短い期間ならではのアイデアだと思う。1回のプレイが数時間で終わるところはお手軽で、何度もプレイする気にさせてくれる。
随所に斬新な切り口のアイデアが見られるこのゲームは、決して『ときメモ』の亜流ではないと思う。
（東京都／カンシン／19歳）

やればやるほど味が出るソフト

今までにない新しいシステムで、数値などのパラメータがないので、最後まで楽しくプレイできました。とくに下校モードでは、女の子が動くしいろいろな表情を見せてくれるので嬉しかった。主人公が転校してしまうという設定もいいし、朝登校してから夕方下校するまでを主人公の視点で追いかけるシステムが、本当に学校に通っているように感じられてとても良かったです。
また、季節を選べるところもなかなか良い。季節によって女の子の服装や起こるイベントが変わるので何度でもやる気にさせてくれます。
とにかくこのゲームは新鮮で面白い！ やればやるほど味が出て、長い間楽しめるソフトです。
（埼玉県／ひな／18歳）

下校イベントが超燃え燃え！

とにかく下校イベントが燃える！ 会話が弾まないと女の子が帰ってしまうのは当然として、相手をドキドキさせすぎても帰ってしまうところがいい味だしている。好感度によって反応が変わるのもいいと思う。
（東京都／アウターリミッツ／24歳）

（埼玉県／コンドー・ケイ／24歳）

ここがちょっと…

システムにツメの甘さが…

転校して去っていく主人公の思い出作りという設定は秀逸。恋愛育成ゲームとしては並以上で、そこそこ楽しめる。が、このジャンルは『ときメモ』との比較を避けられない。このゲームは、ソフト上でのリセットやゲーム中にデータをロードするコマンドがないとか、CDにひんぱんにアクセスするなど細かいところにツメの甘さを感じた。
また、ゲームが全体的に単調で、飽きるのが早かった。1ヵ月という期間の問題もあるが、駆け引きが主体で、主人公が女の子のために努力する部分（主人公を成長させるとかアルバイトをするとか）がなく、プレイしていて多少うしろめたい気持ちになってしまうところもマイナス要素だ。
絵柄はサッパリしていて清々しいが、もう少し華が欲しい。でもこれは人の好み次第かな？ 音楽は聞かせてくれてなかなかだと思う。
（岐阜県／Ｚｅｒｏ／？歳）

無味乾燥な反応にゲンナリ

序盤の展開があまりに退屈。意中の女の子と出会っても、一緒に帰ることはおろか、ろくに話もさせてくれないので虚しいことこの上なかった。斬新と言われている下校イベントも練り込みが足りない。とくに、こちらが振った話題に対して「ふーん…そうなの」といった無味乾燥なリアクションしかしなかったり、前と同じ返事しかしてくれないのには呆れてしまった。なんだか「会っているうちに、いつのまにか親しくなる」という流れが不自然で、今ひとつ感情移入できなかった。もっと仲良くなっていくプロセスをしっかり描いて欲しかった。また、同じ娘をデートに誘っても、内容がまったく同じというのもちょっと…。
（千葉県／安藤充謙／24歳）

メーカーからのコメント

四季選択、転校、1ヵ月という限られた期間、下校会話モードなど、新しい部分を高く評価していただいてありがとうございます。ゲーム全体が単調というご指摘もあったのですが、同じ場所ばかり行ったり、下校時に似たような話題ばかり振っていませんか？ もう少しやり込んで、さまざまな行動を取ってみてください。きっと新しい発見があるはずです。
（アスキー／開発部／杉山）

美しいグラフィックと音の競演にユーザーも注目!!

映画のようなクオリティを誇るグラフィックと、見えない敵を音で演出した点を高く評価。気になる点は戦闘の難易度。

セガサターン

エネミーゼロ

●ワープ
●12月13日発売
●6800円
●アドベンチャー

不評 30%
好評 70%

巨大な宇宙船内で「音」を頼りにして、見えない敵と戦うインタラクティブ・ムービー。

こんなトコが良かった

人間のドラマに感動しました

感動しました! ストーリーがものすごく良いんです。「デジタルの悲しみ」という言葉の中には深い意味があって、このゲームの中には本当の人間のドラマが描かれていると感じました。

全体的にグラフィックのグレードは高く、特にムービーシーンがすごくキレイだった。粗さは目立たずに各所の演出も映画のように表現されている。特にDISK0の1枚すべてがムービーのためだけに使われていることには驚かされました。

次に戦闘シーンは、リアルタイムで動きがスムーズなうえに見えない敵。音だけを頼りにエネミーを探しだすことが本当に緊張する。今までになかったこの戦闘システムは新鮮に感じられる。

まだ『エネミーゼロ』の世界を体験していない人は、是非1度プレイしてみることをお薦めします。きっと感動すると思います。

（群馬県／みのむし／20歳）

クオリティの高いムービーに満足

DISK0に収められたムービーがまず印象的でした。今後の展開を期待させるシーンの連続! 続けて3回も見てしまいました。これだけでも買う価値があるかもしれません。特に敵におびえて発砲するパーカーのシーンなどは、まるで映画のようでした。

またゲーム中のムービーのクオリティもかなり高いので、大抵のユーザーなら満足することでしょう。

（神奈川県／岩崎光男／29歳）

音で表現した点が成功だった

久々にやりごたえのあるアドベンチャーゲームといった感じ。迫りくる『エネミー』を「音」で表現したことが成功だったと思う。また初めに戦闘の練習をすることができるのは親切だと思う。でも人によっては、ゲームを途中で放り出しかねない難しさを持っているのも事実だ。その点でとっつきにくいが、この手のゲームが好きな人なら買っても損はしないはず。

（青森県／ミラージュ／26歳）

見逃せない「光」の演出

「音」の演出もさることながら、「光」の演出もなかなか見逃せない要素だと思います。特に薄暗い宇宙船の中でライトが点灯しているのはまるでSF映画のようだ。

またキャラクタのなにげない仕種も本当の人間のようだった。特にモニターの向こうでパーカーが『エネミー』に襲われるシーンなどは、焦りや恐怖が実に上手く表現されていると思った。アドベンチャー好きのユーザーなら多分気に入ると思う。

（福岡県／豪徳寺／17歳）

恐怖感はバッチリです!

『Dの食卓』が演出やグラフィックに優れていたので、この『エネミーゼロ』にも大いに期待していた。まず敵が見えないところがとても良い。狭い所で「音」が反応すると恐怖感が先に出てしまい、とにかく逃げるために走ってしまった。敵を見えなくしただけで、これほどの恐怖感を演出してしまうところなどはさすがワープ! またゲーム中のところどころに、ムービーが挿入されるので飽きることもない。

（滋賀県／東洋らじー／22歳）

ここがちょっと…

演出の仕方にもう少し工夫を

このゲームをプレイして、恐怖感や緊張感の演出がいかに難しいかということが良くわかった。セーブの回数制限をしてそれらを表現しようとしているようだが、これはちょっと違うと思う。僕にとっては単純に、セーブ回数が減ってゲームをクリアできなくなるのが嫌なわけで、敵に倒されるのが怖いわけではないのだ。難しいだろうけど、次回作ではもっと上手く演出してくれると信じています。ワープさんなら絶対できます。お願いします。

（東京都／中條夕貴／21歳）

登場人物がちょっと無口

「音」をセールスポイントにしているのなら、もっとあちこちで使っても良かったと思う。まずローラをはじめとした登場人物たちがあまりしゃべらないので、何かロボットを操っているようで淡々とした感じがした。人間が実際にこのような状況に置かれたら、不安を紛らわせるためにもっとしゃべると思う。それにローラの声をもっと聞きたいという人は、僕のほかにもたくさんいると思う。何と言っても主人公だし…。

（神奈川県／相馬弘建／21歳）

ムービーの多さが逆に不満?

ゲームの出来は良いと思う。随所に入るムービーもきれいだが、逆にムービーが多いことで何かゲームをやらされているという感じがした。ドアを通る度に同じムービーが流れるのもわずらわしかった。それにどうせなら、部屋の中の物は全部調べられると良かった。

まあムービーが多いと不満をもらすのは贅沢かな?

（神奈川県／ブランズ／20歳）

戦闘の難しさにやる気が失せる

ムービーがきれいなのはもちろん認めるが、戦闘の難易度の高さにはやや不満を感じた。事前に練習することができるが、あまり意味がないように思う。やはり音だけで判断しなければいけない点が難しい。セーブの回数も決まっているために、それがさらにゲーム全体に「難しい」という印象を与えている。私も最初に敵と遭遇したときは、かなりパニックに陥ってしまった。確かにエンディングは見たいのだが、この先さらに難しくなるかと思うと少しやる気がなくなってしまう。

（静岡県／斎藤浩／29歳）

賛否両論のあるセーブ回数制限

良い点ばかりではなかった。戦闘は本当に難しい。それが生身の人間を表しているのかもしれないが、一撃でこちらが死んでしまう。せめてラストの戦闘ではセーブやポーズができるようにしてほしかった。

またセーブやロードの回数が決まっている点も賛否両論あると思う。仕事などで忙しい人は、たくさんセーブしなければいけないので不満を感じると思う。暇でずっと続けてプレイできる人ならいいけど…。

（群馬県／みのむし／20歳）

メーカーからのコメント

ユーザーのみなさんから望外の評価をいただいて、メンバー全員、あらためて襟を正す思いです。また、今の『エネミーゼロ』には満足できず、改善すべき点を指摘してくださったみなさん、貴重なご意見感謝いたします。私たちも真摯な気持ちで受けとめ、次回作に反映させていくつもりです。

今後ともワープから目を離さないでくださいね。

（ワープ／鈴木）

迫力あるサウンドと狙われる恐怖が大好評

プレイステーション
クロックタワー2(セカンド)

●ヒューマン
●12月13日発売
●5800円
●アドベンチャー

プレイヤーの行動により主人公とルートが変わるアドベンチャー。演出が恐怖感をあおる。

こんなトコが良かった

恐怖を感じさせる演出がうまい

生存率1／10000の恐怖。この言葉は決して嘘ではありません。はっきり言って怖い。前作のスーファミ版よりもサウンドが充実しているので、「音による恐怖」というものが良く現れています。この演出により、上質のサスペンス映画を見ているようです。突然シザーマンが現れて、奴に追いかけられるときには「超」がつくほどパニック状態におちいってしまいます。

アドベンチャーのシーンでも人物のセリフが画面にパっとでるのではなく、やや間をおいてじわっとでたりするのも独特の雰囲気をだしていてとても良いと思います。また、シザーマンが出てくるシーンは画面が暗めになっているうえに音楽も緊張感を増し、プレイヤーを不安な気持ちにさせます。しかし、恐怖を演出するための音は良いのですが、それ以外の効果音がやや少なく、インターミッションのときなど少しゲームの進行が単調になってしまっているように感じました。

多少の不満はあるが、この時期に冷汗をかきたい方にオススメです。

(東京都／グー／16歳)

シナリオの主人公が変わるのが良い

各シナリオの中に何度か主人公の行動を選択する場面がある。これによって次のシナリオの主人公と、そのストーリーが決定される。このマルチシナリオと呼ばれるシステムは特に新しいものではない。しかし、このシステムを使用することにより各主人公たちの存在感を大きくアピールしている。また、同じ場面を違う人物でプレイすることにより最初はわからなかったことを知ることができる。さらに、各主人公によって同じ場所でのシザーマンの撃退方法やそこからの脱出方法が違うので、その度に新しい作戦を考えることになる。これらのことがプレイごとの恐怖を生み出し、このゲームを飽きさせないでいると思う。

(北海道／牧場経営／24歳)

襲われる恐怖を実感したい人に最適

暗い建物の中を武器を求め、出口を捜す。少しでも立ち止まれば殺される。そんな状況が非常に良く表現されている。相手は手に武器を持ち電話線を切断したり仲間を殺害し、それをみせつけ、物理的にも精神的にも追いつめてくる。その演出が絶妙である。視点の変更や音響効果などが「追われる」ということの怖さを実感させてくれる。グラフィックもポリゴン特有の荒さが多少みられるものの、キャラが臨場感あふれる細かい動きを見せてくれる。これらの要素がこのゲーム独自のおもしろさを伝えていると思う。

(鹿児島県／河田広一／20歳)

ここがちょっと…

全体的にテンポがよくない

全体的にゲームのテンポがあまり良くない。このゲームでは主人公を直接操作するのではなく、画面上のアイテムや人物をクリックすることにより、主人公がその場所に移動しアイテムの入手や会話などが成立する。このため、ほんのわずかな距離を移動するだけで主人公がその場で一回転したりするなど、無駄な動きが多くなっている。シザーマンに襲われ逃げる途中でも、部屋のドアの前に来ると必ず立ち止まりそうになる。また、どんな場面でもセリフをとばすことができないということも原因の一つだと思う。

(京都府／中西雄哉／19歳)

メーカーからのコメント

『クロックタワー2』はSFC版を継承していますが、前作を知らなくても十分楽しんでいただけるはずです。ストーリー、謎解きだけではなく是非楽しんで(?)もらいたいのが、シザーマンの撃退方法。シナリオの舞台となる場所、プレイキャラで千差万別ですが、「え、こんなところにこんな仕掛けが」という場面が多々あります。すべてを堪能してみてください。

(ヒューマン／熊谷)

セガサターン
タクティクス オウガ

●リバーヒルソフト
●12月13日発売
●5800円
●シミュレーション

SFC版から移植のシミュレーションRPG。声優が起用され、より感情移入しやすくなった。

こんなトコが良かった

完成されたシステムに文句なし

スーパーファミコン版からの移植だが、セガサターン版のオリジナルの要素として重要なキャラクタのセリフに声があてられている。これにより、各キャラクタの存在感が強くなり、ストーリーに厚みが増したように感じる。移植に関して、その他に目立った点は見あたらない。しかし、シミュレーションゲームとしてはスーパーファミコン版ですでに完成されていたので、特別にシステムに手を加えたりする必要はないと思う。

ゲーム内容は、各ユニットのステータスの細かさに始まり、地形効果、間接攻撃、ユニットの回復、レベルアップなどシミュレーションゲームには必要不可欠な要素を余すところなく組み込んでいる。さらに、攻撃時のキャラクタのかわいい動きや魔法の派手なグラフィックなど演出面も文句なしである。

ただ、ロード時間がやや長めのような気がする。ほかに悪い点が見つからないだけによけいに気になってしまい、非常にもったいなさを感じてしまった。

(埼玉県／アスコット／23歳)

考える楽しさを味わえて良い

市街地、平原など多くの場所を舞台にして戦闘を行うが、各マップにはさまざまな種類の地形と高低差がある。勝利条件も複数あり必ずしも敵を全滅させるだけではない。また、仲間も少なく数において不利な場面もある。このような条件のもとにこのゲームは展開されていく。そして、この厳しい戦闘を勝ち進むためには高度な戦略が必要となる。そこでこのゲームは、「戦略を練る楽しさ」がシミュレーションゲームのおもしろさである、という認識をさせてくれる。さらに、強い個性を持つキャラクタたちがそれぞれの魅力を十分に発揮し、深いストーリーとともに完璧といえるほどの世界を形成している。これが、このゲームが成功している理由だと思う。

しかし、一つだけ不満な部分がある。それは、ゲストキャラの操作ができないということである。キャラクタを自分の思い通りに動かしてこそ本当の戦略であると思うので残念である。

(千葉県／房総半魚人／24歳)

ここがちょっと…

ただの移植でなくもう一工夫を

スーパーファミコン版とまったく同じである。唯一異なるところは、キャラがしゃべるということだけである。スーパーファミコン版をプレイした人にとってはこれだけではあまりにも物足りない。

もっとオリジナルの要素を加え、スーパーファミコン版との違いをはっきり出してほしかった。

(東京都／今井剛／15歳)

さまざまなパロディに好評が集中

セガサターン
実況おしゃべりパロディウス 〜forever with me〜

●コナミ
●12月13日発売
●4800円
●シューティング

横スクロールシューティングの人気シリーズ。敵の出現やパワーアップの実況をしてくれる。

こんなトコが良かった

爆笑コメントで気軽に遊べる

『セクシーパロディウス』からわずか一ヵ月足らずで、この『実況おしゃべりパロディウス』がプレイできるとは、嬉しすぎる。

何といっても今回のメインは、バリバリ流れる爆笑コメント。八奈見乗児の「全国の女子高生のみなさーん」「本日のヤマ場ーっ」と、これを聞くだけでも値段の元は取れるのではないか？　シューティングには硬派（というか堅苦しい）ものが多く、気楽に遊べるものが少ないのですが、この『実況』は安心です。

（香川県／櫻井浩介／17歳）

息を合わせて2人同時プレイを

実況は、声優さんも喋りかたも全体の雰囲気に合っていて、コミカルでとても楽しめました。敵がくるのを教えてくれたりして親切だし。ただし、2人同時プレイだとちょっとうるさいかも。シューティングとしての難易度もまあまあで、誰でも気軽に楽しめて良いと思います。

それから、私は普段シューティングで2人同時というのは、うざったいのでやらないのですが、このゲームに関しては2人同時プレイが良かったです！「怒り攻撃」や「投げ攻撃」は2人の息が合っていないと失敗することもあるけど、それがまた楽しい！　プレイ中ずっと騒ぎっぱなしで盛り上がっちゃいました。シューティング好きにはお勧めの1本だと思います。

（東京都／おねえさまっ！／26歳）

豊富なパロディセンスの良さが○

『パロディウス』の名前の通り、パロディに満ちあふれている。オープニングのモアイ落下は、某傑作ロボットアニメのコロニー落としがモチーフで、ファンにはたまらない。実況もパロっているが、それよりも驚いたのが1面ボスのサウンド。歌はないけれど「魅せられて（ジュディ・オング）」がアレンジされているではないか！　このセンスの良さには泣けた。そうとう気合いを入れてソフトを作ってくれたのだろう。パーティゲーム用のシューティングとして、友人一同で笑わせてもらいます。最高！

（京都府／ジンバ・ラル／22歳）

力の入ったおまけゲーム

ステージにコナミのゲームが効果的？　に使われていてグー。とくに今回は敵になった「ひかるちゃん」のきらめき高校の制服姿には、思わずふきだした（もちろん『ときめき』な人たちも、ちらほらと…）。

また、おまけゲームも、とってつけたものでなく、ちゃんと作り込まれているのでよし。とくに「たいむであそぼー」はF1グランプリのパロディになっていて、本編よりも僕は楽しめた。ロード時間もほとんどなく、いらいらせずに済む。

（神奈川県／大谷洋／16歳）

ここがちょっと…

シリーズものでも変更点が少ない！

シリーズものということを考慮しても、ゲーム自体の変更点が少ない。パワーアップアイテムが変わるでもなし、入れ替わったキャラクタも前作までの焼き直しにか過ぎないと感じられる。なによりも、1人プレイで、自機が死んだら途中に戻されるシステム、いい加減にやめてほしい。昔と違って、このシステムに必要性があるとは思えない。まして家庭用ではストレスなく遊びたい。

（福岡県／うまかっちゃん／18歳）

メーカーからのコメント

うんうん、みんな楽しんでくれたみたいで、すっごくうれしいです。ありがとうございます。八奈見さん、小原さんの実況は最高ですよね。さて、さっそくここで『福岡県のうまかっちゃん』さんのご不満を解決いたしましょう！「おぷしょん1」で『REVIVAL』をOFF（初期設定）からONにすれば、復帰ポイントはその場からになりますよ。やってみてくださいね。

（コナミ／広報／柘植）

プレイステーション
ダイ・ハード　トリロジー

●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
●12月13日発売
●5800円
●アクション

映画がモチーフのゲーム。3Dアクション、ガンシューティング、ドライブの3種類で映画を再現。

こんなトコが良かった

充実したボリューム3作入ってお買い得

僕は「クリスマスといえばダイ・ハード」と感じるので購入。シリーズ3作がそれぞれゲームになっているが、個人的には『1』と『2』がオススメです。『1』のナカトミ・ビルでのアクションゲームは撃ち合いがリアル。テロリストはボンボン出てくるし、わりと大ざっぱに撃っても倒せるのもいい。そしてすごいのがグレネード。とにかく派手！　自分の命も危ないが、迫力重視の洋ゲーパワー爆発。これは必見だ。

『2』を楽しむには、「ハイパーブラスター」が必須だ。テロリストにはターゲットマークが出るので、狙いやすいし、リロードも簡単なのでスピーディに進行できる。ややロケットが撃ちにくいのが難点だが、僕はこの『2』だけでも1本分の価値があると思う。

オススメはこの2つだけど、カーアクションの『3』も結構楽しめる。ゲームはどれからでも遊べるので、1つでも気に入ったモノがあれば買って損なし。

（北海道／シングルベル／18歳）

映画をアレンジNYの街もリアル

映画をよくアレンジしていると思う。とくに各ゲームのオープニングは気持ちを高めるのに十分だ。ゲームでは『3』が優れていると感じた。3つの中では一番簡単だと思うし、なによりニューヨークの街がよく再現されている。通行人もいろいろなタイプがいてリアルだ。方角のマップとタイムアイテムのおかげで、クリアしやすい。公園やトンネルの中を走れるのもよかった。

（島根県／沼田健太／18歳）

ここがちょっと…

全体的に難しい実写がないのも…

全然違うゲームが入っているのはいいが、全体的に難しい。難易度変更ができないので、どのゲームも途中で詰まってしまうと、手の施しようがない。敵の攻撃もいつ受けたのか分からないうえに、ライフゲージも小さくて分かりづらい。せっかくアクション映画の傑作をベースにしているのに、実写がないのも興ざめ。ストーリーモードのようなものがあればまだ納得できるが、それもなし。期待していただけに残念。

（埼玉県／匿名希望／19歳）

思い通りに動かないリアルな死に方に嫌気

はっきりいって『ダイハード1』の操作性には失望。マクレーンが思い通りに動いてくれません。彼が走っているスピード感もなく、振り向きなどの動作もぎこちない。

それと、テロリストや人質の死にかたがリアルすぎます。とくに『3』で人をはねたときに、もうゲームをしたくなくなりました。

（兵庫県／早乙女有紀／20歳）

リアルなグラフィックとサウンドが好評

プレイステーション
FORMULA 1

●SCE（SCEI）
●12月13日発売
●5800円
●スポーツ

不評 12%　好評 88%

レース中に実況が盛り込まれたリアルなF1ゲーム。視点切り替えによってエンジン音が変わる

こんなトコが良かった

F1ファンはとにかく買い

私はF1が好きなので、いろいろなF1ゲームをプレイしてきたが、このゲームはNO．1です。

背景やコースがリアルで操作性も良く、視点切り替えなどがある。レースをクリアした後にリプレイ機能もあって、自分の走りを見られるので、いい勉強になります。

とにかく5800円は安い。F1ファンはとにかく買い！

（東京都／めざましテレビ／20歳）

グラフィックの美しさがすごい

僕はまだ、ノーマルモードしかクリアしていない。しかも、タイヤオフ、ダメージオフ、天候ドライという条件の中でのクリアにもかかわらず、もう満足している。セッティングの部分のリアルさは、今までのカーレースのゲームにもあったが、背景やクルマのグラフィックの美しさは存在しなかったように思う。その美しさに僕は大変驚いている。いまは必死こいてハードモードをクリアしようとしているが、なんかノーマルモードから一気にレベルアップしたみたいだ。はやいとこクリアしたいよー。

（東京都／ビルヌーヴ／？歳）

バンピーな路面がリアル

このF1ゲームはすごくリアルにつくられていて本物のF1ドライバーになった気にさせてくれる。視点はF1中継でよくやっているオンボードカメラの視点にそっくりだし（特にスピンしたり、コースアウトしたときのリアルさはすごい）、路面のバンピーさも忠実に表わされている。とくに路面のバンピーさは、コースの取り方とかを考えさせてくれる。カナダのカタロニアサーキットなんか、こんなにバンピーだったのかと驚いてしまった。

とにかく、実際にクルマをよく運転している僕にとって、実在のドライバーやチームの採用よりも、セッティング、視点、路面状況、ハンドリングなどがリアルかどうかが重要になってくるわけです。そういった点では、僕にとっては十分合格点のゲームといってよいでしょう。

（大阪府／瀬藤威夫／22歳）

ここがちょっと…

データがちょっと古い

とにかく前のクルマが邪魔しすぎだ。ブロックが悪質すぎて、腹たってくる。はじかれて、コースアウトして、大スピンをするくらいリアルにつくるんなら、黒旗などの罰則も設けてほしかった。

また、F1みたいに毎年変化の激しいスポーツはないのだから、'95年のデータを使ってほしくなかったなあ。でも、今までのF1ゲームの中ではトップランクに位置する作品であるのは確かです。

（石川県／高橋功二／20歳）

セッティングをもっと細かく

グラフィックやサウンド面は良かったのに、セッティング面がちょっと物足りない。これにもっと幅を持たせてほしかった。例えば、ウィングを1～8段階にして、1だとダウンフォースが減る、8だと増えるというように数値で設定させて欲しかった。数値でセッティングできれば、対戦した時に相手との違いを比べやすいと思うんだけど。

あと、好きなチームのシャシーに好きなエンジンを搭載して遊ぶようなモードがあれば良かったのに。

（京都府／サーキットの鷹／25歳）

メーカーからのコメント

FOCA公認、95年のシーズンデータを使用し、実在ドライバー35名、15チーム、17のオフィシャルサーキットが登場する究極のF1ゲーム。誰でも気軽に体験できるアーケードとリアルなシミュレーションを楽しめるグランプリの2モードを搭載。特にサーキットの再現度はかなりのもので、コースを覚える目的でこのゲームを欲しがる現役ドライバーもいるほど。

（SCEI／井上）

セガサターン
大運動会

●インクリメントP
●12月13日発売
●5800円
●シミュレーション

不評 40%　好評 60%

かわいい美少女キャラが活躍する育成シミュレーション。刺激でいっぱいの訓練シーンが特徴。

こんなトコが良かった

ハチャメチャな展開が楽しい

ハチャメチャゲーム好きの私にピッタリのゲームだった。

練習メニューに、腕立て、エアロビクス、ランニングはいいとして、木人拳やカラリパヤットやムエタイというのは何なの？　新しいトレーニングが出てくる度に友人と爆笑していました。

きわめつけはラストだろう。教官に告白するシーンはいいとして、あのトライアスロンは一体…あのワケの分からなさがまたウケた。

そういえば、このゲームは宇宙が舞台になっているんだよな。とことんまでツッコミをいれたくなるゲームだった。

（大阪府／ジェシー／24歳）

何回でも再挑戦しやすい点がいい

なかなか楽しめる作品だった。僕はサターンで出るギャルゲーのシミュレーションという理由で買ってみたんだけど、説明書もギャルの紹介の部分しか読まなかったわりにスムーズに進められた。パラメータの数値の意味とトレーニングの結びつきを理解したのが（ゲーム中の）2月だったので、手後れになってしまい、トライアスロンでビリになってしまったが、3時間程で終るし、イベント発生率を最後に表示してくれるので、次にまたチャレンジしやすい。数値的なところがはっきりしていてやりやすかった。

（東京都／玉藻十字／22歳）

ここがちょっと…

練習メニューをもっと増やして

ゲーム終盤に、練習メニューが少なくなってしまうのは残念だ。あれだけぶっ飛んだ練習メニューが出てくるなら、もっとネタはあったでしょうに…。

あと、トライアスロンと教官への告白シーンを逆にしてほしかった。トライアスロンも、ちょっと、おおざっぱすぎるように思えた。

（宮城県／あかり／19歳）

コマンドの実行をもっと手軽に

テンポの悪さがとにかく気になる。アクセスの長さもそうだが、一日毎に練習メニューを決めなければならないうえに、そのメニュー数が増えていくと、実行したいものを選ぶのが実にかったるくなる。ステータス画面も、コマンド一発ですぐに見せてほしかった。また、ギャルゲーならではのキャラの魅力があまり光っていなかったのも、残念。ライバル達が、ヒロインのあかりにもっと頻繁に絡んで内容に厚みを持たせたかったところである。

あとは、指導できる選手をライバルの中からも選べるようにして、彼女たちの視点からみた物語も見せてもらいたかったのだが…

（千葉県／安藤充謙／24歳）

セガサターン
メルティランサー ～銀河少女警察2086～

●イマジニア
●12月13日発売
●5800円
●シミュレーション

不評 30% / 好評 70%

複数ある地区をパトロールさせて治安を守りながら、一人前の捜査官に育てるシミュレーション。

こんなトコが良かった

ストーリーのできが良い

育成部分に重点が置かれたゲームかと思っていたら、「敵との戦闘を繰り広げて地球を守る」というストーリーもなかなかいいできに仕上がっている。とくに、敵対するキャラクタとの物語が複数展開されるところに面白味を感じた。

しかも、敵を倒すと新たな敵が現れるというありがちなパターンではなく、どの敵の間とも順次ストーリーが進んでいくかたちを取っているので一本調子のプレイスタイルにならないのが良い。

また、イベントが発生する間隔も、長くもなく、短くもなくというタイミングで、長時間遊んでいてもプレイヤーを飽きさせない。本当に気持ち良くプレイをさせてくれる。長い間楽しみたいと思わせてくれる作品だと思う。

（東京都／空蝉／19歳）

戦闘シーンが気に入った

思った以上に面白かったのが、敵との戦闘シーン。

戦闘は、オートバトルで行われるのでプレイヤー自身が直接操作できるわけではないのだけれど、キャラクタたちが戦っている場面を見ているだけでも、キャラクタごとに特徴のあるキャラクタアクションが結構楽しめる。

また、イベントの時に行われる、複数キャラが入り乱れての戦闘バトルも、見ていてどんな展開になるかと真剣に見入ってしまう。

このほかにも、ゲームの良かった点を挙げることはできるけど、戦闘に関してはうれしい誤算と言ったら失礼かもしれないけど、プレイを楽しめる要素の一つだった。

（静岡県／牧野勤／21歳）

キャラクタの声に魅力を感じた

このゲームの魅力の一つとなっているのは、一流の声優陣によるキャラクタの声でしょう。

もちろん、作品も声を重視した作りをしていて、声優ファンにはオススメです。プレイしていて、ほんと、すごいメンバーだなと感じますよ。キャラクタと会話をする機会がけっこうあるし、1回の会話でも色々としゃべってくれるので、プレイする魅力がたっぷりです。

（山梨県／荻野新輔／17歳）

ここがちょっと…

静止画で描かれたキャラクタが残念

ちょっとしたイベントで誰かと会話する機会があっても、その会話相手が静止画で描かれているのが残念なところだ。アニメーションにしてくれとまでは言わないが、せめて口元を動かすとか、瞬きするとかの表情をつけて、会話している雰囲気を味わわせて欲しかった。

（秋田県／榎木信／17歳）

プレイステーション
ぐーちょDEパーク ～テーマパークものがたり～

●エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
●12月13日発売
●5800円
●テーブル

不評 40% / 好評 60%

パネルを集めてアトラクションを建て、お客さんを集める。遊園地を舞台としたボードゲーム。

こんなトコが良かった

キャラの動きがとてもかわいい

コミカルでかわいいキャラクタ達ばかりが登場するところが気に入っています。

とくに、グーチョくんと同じマスに止まるとできる「ぐーちょきバトル」でのグーチョくんのリアクションは本当にかわいい。今では私の一番気に入った遊び方が、グーチョくんをただ一直線に目指すことになっています。でも、なかなか捕まえられないんですよね。それでも、ついついグーチョくんを追いかけてしまう私です。

グーチョくん以外にも、いろいろと種類のあるアトラクションが建てられた後に見せてくれるアニメーションがとてもキュートで好きです。

（愛媛県／グーチョ子／16歳）

テンポよく進む作品

何度もプレイしていて感じるのはテンポが良いこと。1月を「ウイークデー」と「ホリデー」の2つに分けたところがテンポ良くゲームを展開させて、あっという間に1年が経過していく。1年が過ぎていく間にもマップ画面上の木々などが紅葉して、黄や赤に染まったり、雪が降り積もって銀世界になったりと季節感を表現してあって、長くプレイしていても気にならないような雰囲気作りもテンポの良さを感じさせる一因となっている。

また、バッドイベントやグッドイベントに遭遇した後などに、パークの案内役のキャラクタが励ましてくれたり、喜んでくれてたりするのも結構楽しめた。セリフの種類も多く飽きがこない。ただ、個人的には、もっとしゃべってくれればとも思うが、全体的には満足のいくできに仕上がった作品と言える。

（山口県／おひょいさん／22歳）

ここがちょっと…

暗転する画面にちょっと不満

プレイヤーの順番が変わる時に、いちいち画面が暗転するのがとても気になる。

「1Pの番です」とかを画面に表示するなどして、ロードしているような時間の空白を埋めて欲しい。この点がだけがチョット残念だ。

（東京都／ハムの貴公子／15歳）

欲しいパネルが集まらない

どんどんアトラクションを建て、お客さんを集めなければいけないのにアトラクションを建てるために必要なパネルがなかなかそろわない。こうなってしまったのもアトラクションの種類が多すぎるせいなのだろう。たしかに、バラエティが豊富なのは良いことだが、1年プレイしても1つもアトラクションが建てられないような状況が生まれるのでは仕方がない。

（埼玉県／山口克己／19歳）

プレイステーション
ヘヴンズゲート

●アトラス
●12月13日発売
●5800円
●格闘アクション

不評 35% / 好評 65%

攻撃するたびに増えるソル＝パワーを使って必殺技をくりだす。3Dタイプの格闘アクション。

こんなトコが良かった

連続技が爽快 初心者にも親切

連続技がビシバシ決まるところなど、とても気分良くプレイできるのが気に入った。

僕は、格闘ものが苦手なほうであまり遊んだことがなかったのに、友達の家で初めてプレイして、初心者でもすぐ遊べるというキャラ操作のしやすしさや派手な技が決まった時の爽快さに、時間を忘れて友達との対戦にハマってしまった。

（高知県／タローの小熊／17歳）

ここがちょっと…

キャラクタには不満点が多い

この頃、見慣れた感のある3D格闘ゲームだけに、ポリゴンがちょっと粗い点やキャラクタの動きが少しぎこちない点などが気になった。

そのほかにも、使用できる基本キャラクタが8人と少ないのもちょっと残念な点だ。たしかに、8人とはいえ個性的なキャラが多いのだが、もう少し使えてもいいのでは。

（福岡県／飯野弘之／20歳）

プレイステーション

スピードキング

●コナミ
●12月13日発売
●5800円
●スポーツ

不評 45%　好評 55%

独特の浮遊感覚を持つレースゲーム。8種類のマシンと4コースが選択可能。ネジコンにも対応。

こんなトコが良かった

「バトルCPUモード」で熱くなる!

他のゲームにない、モードが多くあるとの事なので『スピードキング』を買ってみたのですが、なかなか遊べるので気に入っています。

中でも僕のお気に入りは、「バトルCPUモード」。CPUに一騎打ちを挑んで、勝てばその車がもらえるというものなのですが、自分よりちょっと速いCPUを自分のテクニックでかわしていくのが快感です。

また、何回も続けて遊ぶ時の配慮として、クイックスタートできるメニューがあるのも便利でユーザーフレンドリーだなぁと思います。

(京都府／隅井箕郷／18歳)

ゲームを面白くする「フラップ」

『スピードキング』の紹介記事をみて、画面が一気に斜めに傾く「フラップ」が気になって買ってみた。「フラップ」自体はLRボタンだけでカンタンにできたけど、使いこなすのが難しかった。けれども、成功すればスピードが速いこともあって、とっても気持ちイイ。

他にもテクノ調の音楽がよくて、良くゲームにあっているとか、やり込むほどにこのゲームのいい所が見つかっていくので面白かった。

(東京都／ぱくつき大王／20歳)

操作難が解消される「ネジコン」

「フラップ」を使っての車の操作が難しく、特にカーブが曲がりにくかったけど、ネジコンを使ったら、グンとやりやすくなったのにはびっくりした。中でもカーブ中に微調整をしながら曲がれるのはうれしい。「ネジコン」を持っていて普通のカーゲームに飽きた人におすすめ。

(群馬県／安中仁／16歳)

ここがちょっと…

荒さが目立つ画面構成

なんだか画面の作りが雑なのが気になった。車のスピードが遅いと、コースの壁に亀裂が見えたりすることもしばしば。背景が他の車ゲーム以上にキレイなだけに、余計目立っていた。スピードメーターが白一色なのも見にくい。いっそ、数字表示だけでもよかったのでは? 車種が豊富なのはいいんだけどね。

(大阪府／ペル師匠／20歳)

実感のわかない浮遊感

『ワイプアウト』と『レイジレイサー』を足して2で割ったようなソフトかと思っていたが、『ワイプアウト』のような浮遊感はあまり感じなかったし、コースに高低がかなりついているのに、その実感もあまりわかなかった。もっとキレイなゲーム画面だったら、長い間遊ぼうかと思っていたが、雑誌で見たよりも、そうでもなかったし…。

(大阪府／イザベラ野口／22歳)

ゲームボーイ

ぽけっとぷよぷよ通

●コンパイル
●12月13日発売
●3900円
●パズル

不評 30%　好評 70%

人気落ち物パズルゲーム『ぷよぷよ通』を移植。通信ケーブルを使えば、4人までの対戦も可能。

こんなトコが良かった

模様分けでも見やすい「ぷよ」

電車の中で気軽に遊べるゲームだと思って、『シレン』といっしょに買ったのですが、気軽に遊べる点では、こっちが上だと思いました。「ぷよ」の色が見にくいのでは?と買う前に思ったのですが、ちゃんと色分けされた「ぷよ」は思ったよりも見やすくて、消したあとのパッと散らばる様まで、あのまんま。

爽快感までもがゲーセンやスーパーファミコンのと、遜色ないできでうれしいです。

(千葉県／山下アルル／17歳)

ほとんど同じ機能で遊べるのに満足

『ぷよぷよ通決定盤』とほとんど同じ内容で遊べるのに大満足。特に難易度設定で「ふつう」とか「通」などがちゃんと遊べるのがよかったです。(「ぷよ」の落ちる速さで難易度を選ぶぐらいに略されてると思ってたから) あと、「ぷよ」が、落ちてる最中でも色の区別はつくのかな?と思ってたけど、別に見にくくないので気になってた人はご安心あれ。

4人での対戦が燃える!

僕は、これなら1人でも十分遊べるゲーム内容だと思う。「ぷよ」も見やすいし、モードも豊富。でも一番燃えたのが4人での対戦 (うらやましいでしょ)。連鎖をすると誰かの所へ「おじゃまぷよ」が! 誰かってのが燃えるっすよ。

(埼玉県／田口康博／15歳)

(東京都／ぷよ橋祐里子／18歳)

ここがちょっと…

1つだけでも声を入れて欲しかった

買ってはみたけれども、いざ遊んでみると、う〜ん、と思ってしまいました。理由は1つ、声が出ないってこと。たとえ「アイスソード」とかの声が全種類聞けなくても別にいいけど、せめて1つだけでも入れて欲しかった。声があるとないではゲームの盛り上がりが全然違うから。でもまぁ、十分「ぷよ」れるから、ちょっとヒマだなって時には遊べるゲームだとは思います。

(静岡県／牧原ちさ／17歳)

「おじゃまぷよ」が見にくく不満

とりあえず面白いっす。1人で遊ぶのが多いことを考えて、1人用モードは充実していると思う。

でも、あえて不満点を挙げるなら声が出ないのと、次に自分へ降ってくる「おじゃまぷよ」が見にくいこと。この2つ。声が出ないのは、まぁいいけど、見にくいのは、長い間遊ぶうちにストレスがたまってしょうがないから困る。得点を表示する欄が1番上にあるけど、これをなくして「次ぷよ」をもっと大きく表示すればいいのに、と思う。

(北海道／勝野順平／19歳)

プレイステーション

ガイアシード

●テクノソレイユ
●12月13日発売
●5800円
●シューティング

不評 30%　好評 70%

横スクロールシューティング。回復するシールドを持つ自機や時間制限付のボス戦などが特徴。

こんなトコが良かった

多くの「キレイ」を持つ隠れた名作

このゲームを一言で述べるなら、「とにかくキレイ」。

まず背景がキレイ。しかもそれらに凝った演出が加わって、スッとゲームの世界に入り込めるほどのキレイさです。

そしてサウンドがキレイ。女性のかすかな声が入った幻想的なサウンドは、ぜひヘッドホンで聞いて欲しいほどに心地いい。

3つ目のキレイは敵の弾 (意外でしょ)。敵を撃ち損じると、すかさず弾を大量にまくんだけど、それが放射状だったり直線的だったりで見てキレイです。後半の面で、弾が多く出ても、その規則的な動きのおかげで、よけやすいから、弾をよける快感もカンタンに味わえます。

そして最後のキレイは、ボス戦。思い切った攻撃をしてきたり、圧倒的な火力を見せるなど、豊富な攻撃パターンが圧巻!

どうです? キレイさがいっぱいあるこのソフト。自分ではちょっとした名作だと思ってるんですよ。

(東京都／嘉島由貴子／19歳)

プレイステーション
ゼイラムゾーン

●バンプレスト
●12月13日発売
●5800円
●アクション

ハガキが少ないため割合は出しませんでした

人気の映画をベースにしたアクション。普段は横スクロールだが、ボス戦は3D格闘になる。

こんなトコが良かった

ポリゴンの強みを活かした演出が○

ただの横スクロールではなくポリゴンの利点を活かして、視点がグリグリ変わるのが格好いい!! ステージ間のデモも原作の味を伝えているし、これはいいですよ。さらに1対1で行われるボス戦は格闘ゲームみたいで面白い!! 途中こんなんどうせいっちゅうんじゃ、というトラップもあるけど全体的には○

（鳥取県／ぴよ太郎／21歳）

セガサターン
バトルバ

●日本ビクター
●12月13日発売
●5800円
●アクション

ハガキが少ないため割合は出しませんでした

近未来を舞台に、武装されたマシンで相手を破壊するまで戦う。最大6人までプレイ可能。

こんなトコが良かった

やっぱり対戦で遊ぶのが楽しい

まだ6人では遊んだことがないけれど、やっぱり対戦が面白い。破壊されたマシンから出てきた運転手を跳ね飛ばせるのも、何か楽しくて良い。設定が凝っていて、なかなかコミカルなのもいい。初めのうちは操作に戸惑うのだけど、簡単なラジコンカーを操って戦っているような感じがして結構いいかも。

（神奈川県／田尻義知／？歳）

プレイステーション
ペブルビーチの波濤PULS

●ソフトバンク
●12月13日発売
●5800円
●スポーツ

ハガキが少ないため割合は出しませんでした

人気のゴルフゲームシリーズ最新作。視点変更などの新要素が加えられている。

こんなトコが良かった

TV中継のような視点の数々に満足

もはや定番のゴルフゲームといえるでしょう。TV中継を見ているような視点の数々。中にはコース内を進めるカートカムなんてのもあって、もう大満足。コースも奇麗だし、操作も設定で思いっきり簡単になるし今までで1番の出来ではないでしょうか。できればまったく違うコースが良かった…かな。

（群馬県／チーパパ／24歳）

NEO・GEO
ステークスウィナー2

●ザウルス
●12月13日発売
●29800円
●アクション

ハガキが少ないため割合は出しませんでした

ジョッキーとなってレースに参加する競馬ゲーム。ボタン操作で手綱をしごいたりムチを振る。

こんなトコが良かった

駆け引き味わう「仕掛け」る楽しさ

NEO・GEOだけにちょっと値も張るけれど、とにかくお手軽な競馬ゲーム。勝負どころで「仕掛け」ボタンを押すというシステムも、駆け引きの楽しさがあっていい。前作のときはゲームセンターでやり込んだけど、今回はロムの発売を待ってあまり遊ばなかっただけに、楽しさもまたひとしおです。

（神奈川県／きりたんぱー／21歳）

編集部総評

今回の扉を飾ったのは『トゥルー・ラブストーリー』。主人公が転校を1ヵ月後に控えているというシチュエーションと、時間帯ごとに行動を決定するシステムが高い支持を得たようだ。1回のプレイ時間が短いために気軽に遊べる点も好評だった。

しかし、女の子のグラフィックには賛否両論。絵柄に対する好みが分かれたようだ。また、彼女たちのリアクションの少なさも指摘されていた。

そして、何かと話題の多かった『E0』。美しいCG映像と、音による演出が好評を呼んだ。見えない敵との戦いもプレイヤーの恐怖感をあおったが、何分にも敵が見えないとあって難易度も高かったようだ。

得票数こそ、ほかの話題作に及ばなかったものの全体を通してもっとも高い評価を得ていたのが『タクティクスオウガ』。すでに完成された作品だけに、評価も安定していた。

読者ゲーム評 大募集
再評価及びイラストつき評価も歓迎!!

1月31日発売号に掲載するゲーム評を募集します。投稿はハガキでも封書でも構いません。住所・氏名・年齢、希望があればペンネームを記入して応募してください。「良い」か「悪い」か最終的な評価を記入のうえ、そのソフトに対する評価を「良い点」「悪い点」それぞれご記入ください。第1次しめきりを過ぎても募集は続けています。

採用者には500円分のおもちゃ券をプレゼント!!

1月31日発売号の評価対象ソフト（12月28日〜1月10発売ソフト）

プレイステーション
●NHLパワープレイ'96
●RacinGroovy
●STREET RACER EXTRA
●WING OVER
●ゲームの達人2
●サンプラス　エクストリームテニス
●シティーブラボー！〜City Bravo！〜
●スポット　ゴーズトゥー　ハリウッド
●ぷるるん！ with シェイプアップガールズ
●もうぢや
●リアルバウト餓狼伝説
●ルパン三世カリオストロの城　ー再会ー
●レイストーム
●ロードランナー　エクストラ
●一発逆転〜ギャンブルキング伝説〜

セガサターン
●DIGITAL DANCE MIX〜安室奈美恵〜
●NHLパワープレイ'96
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
●スポット　ゴーズトゥーハリウッド
●ファンキーヘッドボクサーズ
●ロードランナー　エクストラ
●電脳戦機バーチャロン　FOR SEGANET

スーパーファミコン
●アルカノイド-Doh It Again-

ゲームボーイ
●スーパーチャイニーズファイターGB
●スーパーブラックバスポケット

「読者討論会」御意見大募集！

●お題は

97年はどのハードが一番面白いか!?

前回に引き続き、「読者討論会」の意見を募集します。現在出回っている多種多様なハードの中から、自分が今年もっとも期待するハードを選んで、意見を展開してください。その際には、論拠となるものもしっかりと明示してください。論拠としては発売ソフトのタイトル数、期待するタイトルの有無、コントローラの操作性、ハードの性能などなど、何でも構いません。どのハードも突出したシェアを獲得していない今、あなたはどのハードを応援するのか、どれに期待しているのか、御意見を待っています。

応募のきまりは「読者ゲーム評」と同じです。文章の長さは問いませんが、あまりに長い場合は省略させていただきます。

あて先
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

第1次しめきり➡1月17日㊎必着

COMING SOON カミングスーン

来週発売のソフトはここでチェック!!

1.17 ↓ 1.23

なんといっても気になるのはソフトの発売日。毎週毎週発売される数多くの新作タイトルを、毎週発売されるファミマガWeeklyならではの、バッチリ先取りで全紹介するコーナー。今回は全17本だぞ。

来週のアクション NEXT WEEK "ACTION" GAME

1.17

怨霊が暗躍する江戸が舞台のサイキックアクション

一度照準が合うと、攻撃が相手を追尾し続けるシステム。ポリゴンなどを駆使した演出もグー

セガサターン 心霊呪殺師 太郎丸

悪党一味「鬼哭党」にさらわれた娘の奪回依頼を受け、2人の呪殺師が江戸の町を駆けめぐる。

憎しみや怒りなどの念を、相手にぶつける「呪殺」。照準が自動で合い、ターゲットに向かって攻撃を行なう。溜め撃ちも可能だ。

制限なしの特殊能力

ある特定の敵キャラに呪念を送り、仲間にする「修羅憑依」。その仲間を爆破させ、敵を巻き込む「浄化」。バリアを張り、無敵になる「退魔蒼壁掌」（円海は「赤空円陣杖」）。また、敵を弾くスライディングなどもあるぞ。

不思議議な光る左手をもつ「太郎丸」と、役小角から授かった杖を用いる「円海」

照準が敵を捕らえ、追尾するのだ

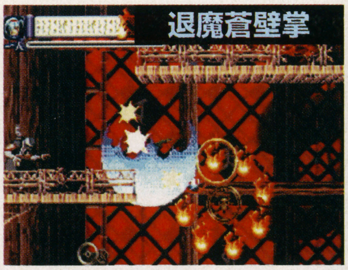
修羅憑依で味方にしたキャラを爆破する。攻撃レベルに比例して威力が増す

修羅憑依の呪念を送り、敵を味方に。敵を倒していくと、攻撃レベルが上がるぞ

キャラによる能力のちがい

太郎丸と円海では、呪殺攻撃の射程がちがう。太郎丸の溜め撃ちは複数連鎖を起こすことができ、円海は空中ダッシュ（疾駆け）が可能だ。

空を飛ぶかのような疾駆け



バリアを張り、一瞬無敵になる。空中でも出すことができる緊急回避技だ

多数出現するボスキャラ

ゲーム開始直後にすぐボスが登場したりするなど、各面ごとに豊富にいるボス。音声、グラフィック、動きが見事に不気味さを表しており、攻撃パターンも多彩だ。

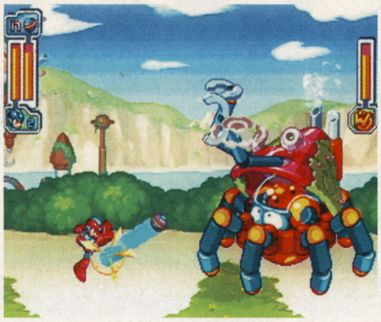
「殴」などの漢字の演出もあるぞ

タイムワーナーインタラクティブ
1月17日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（1ブロック）

©TIME WARNER INTERACTIVE

1.17
演出がパワーアップ!! 打倒ワイリー
セガサターン ロックマン8 メタルヒーローズ

悪企みをもくろむDr.ワイリーの野望を阻止するため、ロックマンが戦う。ショットを撃って進んでいくというおなじみのシステムだ。ステージセレクトも健在で、空中戦などもあるぞ。


新しい武器ロックボールで攻撃

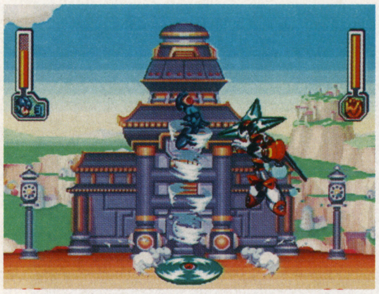
集めたネジの数に応じて、ライト博士の研究所でパワーアップパーツを作れるぞ

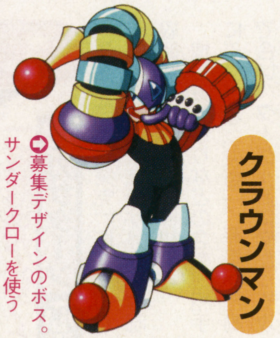
主題歌＋ムービー

随所に挿入されるムービー。オープニングとエンディングは歌もついているぞ

ボスを倒して能力いただき

各ステージの最後に待ち受ける、つわものぞろいのボスたち。ボスを倒すと、ボスが使用していた特殊攻撃を得ることができる。エネルギー制限はあるものの、ホーミングするショットや、威力が高い炎の剣攻撃などがあるぞ。


風で上昇させ、蹴りで落とすイカした攻撃

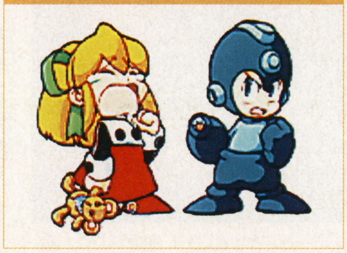
クラウンマン

募集デザインのボス。サンダークローを使う

SS版オリジナル要素

ボスキャラ募集のハガキやオフィシャルイラスト、サウンドテストを収録した「ボーナスモード」を追加。また、ステージ中の演出や敵の出現場所なども変更されている。

旧ボスが中ボスとして登場

『2』から登場のウッドマン

イラストなど収録のボーナスモード

チビキャライラストがとってもグッド

カプコン
1月17日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(6ブロック)

1.17
表示に合わせてボタン入力
セガサターン タイムギャル&忍者ハヤテ

83年～85年に、アーケードでブームを起こしたLDゲーム。その中で人気だった『タイムギャル』と『忍者ハヤテ』を、CD2枚組でサターンに移植。

流れているアニメムービーの途中で出てくる入力指示表示に合わせて、素早く方向ボタンなどで入力を行なう。タイミングを間違えるとミスになるのだ。

SFアクション
タイムギャル

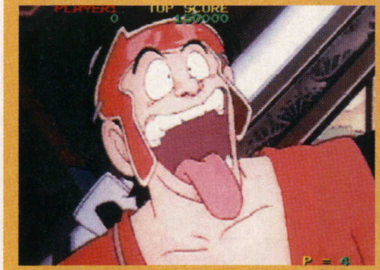
悪の科学者に奪われたタイムマシンを追い、美少女レイカがさまざまな時代で活躍する。時間制限による3択などもあるぞ。

新たにTVアニメ風サブタイトルを追加

レイカのおしゃべりでとてもにぎやか

伝奇時代劇
忍者ハヤテ

捕らわれの姫を救出するため、敵城内に仕掛けられた罠を抜け、妖怪などと対決する。ステージ進行の左右反転などが追加された。



やられパターンは豊富。コミカルだね

入力指示表示のパターンを選べるのだ

エクゼコデベロップメント
(エグゼコ)
1月17日発売
5800円
CD-ROM
(2枚組)

©CAPCOM・TAITO／東映ビデオ／ECSECO DEVELOPMENT

イラスト・群馬県／猿丸

1.17

敵をいかに早く倒すか？頭脳的な戦い方が必要とされるぞ

古代日本神話をベースにしたキャラクタや音楽、ストーリーなどが今までにない独特の世界観を演出

スーパーファミコン BUSHI 青龍伝～二人の勇者～

主人公の少年が15歳の誕生日を迎えた日、どこからともなく飛来した怪鳥に姉がさらわれてしまう。姉を救うべく、海にそびえ立ち魔物を生み出す「マムスビノハシラ」をめざして少年は旅立つ。マムスビノハシラは、戦闘することで入手できる「勾玉」を、膨大な量をぶつけることでしか破壊できないぞ。

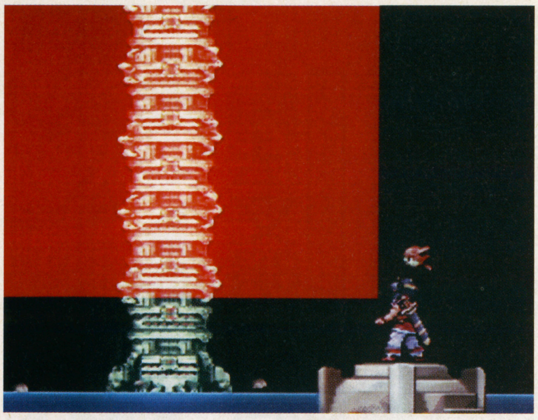
ゲーム全体のカギを握る戦闘システムは、基本的にはターン制だが、「リレイティブ・タイム・アクション」と呼ばれるシステムを使っている。これによって、作業的になりがちな戦闘が奥深くなり、何度でも楽しめるようになっている。

少ない行動で敵を倒せ

「リレイティブ・タイム・アクション」とは、主人公の行動した回数によってもらえる経験値が変わってくるというもの。少ない行動回数で敵を倒せば、それだけもらえる経験値が多くなり成長スピードも早い。しかし、その逆だとなかなか成長しないということになる。

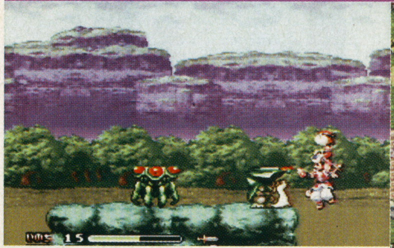
規定の回数以下で戦闘を終えないと勾玉が手に入らないので、しっかり戦わないとダメなのだ。

姉がさらわれたうえ、家が燃やされる


最終目標のマムスビノハシラに勾玉をぶつけろ

高い所に運んでくれる「ヲクウ」。大事なパートナーだ

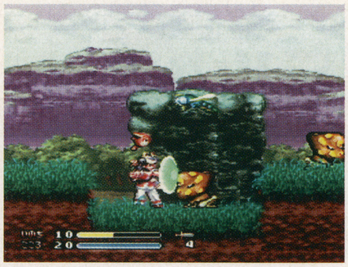
主人公が1つ動作をすると、敵も1つ行動する



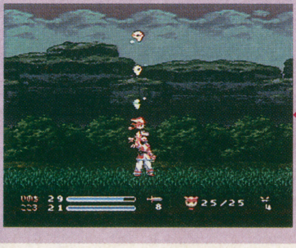
戦闘中、フィールドどちらでも同じ

"心の眼"で状況をつかむ

まず最初に「心の眼」を使って全体を見る。そして最短回数を見つけだすのだ


目の前に敵がいても、こちらが動かなければ敵も動かないので大丈夫だ

最短の行動回数で敵を倒して勾玉をゲット



うまく戦えば、このように空から勾玉が降ってくる

ティーアンドイーソフト
1月17日発売
7980円
ロムカセット
（24M）
バッテリーバックアップ対応
（最大3）

©T&E SOFT／GAME FREAK

イラスト・東京都／きさらぎ浅葱

COMING SOON
来週のシミュレーション
NEXT WEEK "SIMULATION" GAME

1/17～1/23発売予定の全タイトル

1.17 ▼ 1.23

1.17

魔法文明が渦巻く異世界を統一する

プレイステーション CIVIZARD 魔術の系譜

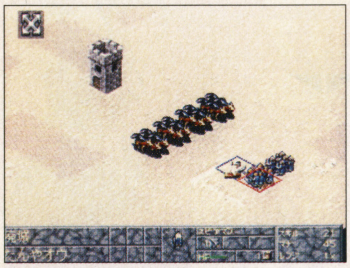
同社の『CIVILIZATION 新・世界七大文明』の流れを汲む、魔法と魔術を重要視したファンタジーシミュレーション。プレイヤーは魔導師となり、敵対する種族との争いに次々と勝利していき、世界を統一するのだ。

統一する2つの方法

世界を統一する方法は2つ。1つは、都市の繁栄や魔力を高めることで、新しい魔法や兵士・魔獣ユニットを生産し、戦闘に勝利しすべての民族を滅ぼすこと。

もう1つは、都市で魔術の開発などを行い、究極の魔法「支配の呪文」を完成させることだ。

↑最初は、自分の都市の周りしか見えないマップ。探索すれば視野が広がる



↑敵との戦闘は、小部隊同士のターン制だ。勝ち目がないときは退却しろ

↑マップを探索すれば、強力なヒーロー傭兵などを発見し雇うこともできる

↑都市は重要な拠点だ。魔術の開発や兵士ユニットを生産できるぞ

↓魔法がついに完成した！ 新しい魔法を作り続ければ、世界統一に着々と近づくことができる

↑魔法や魔術は、「マナ」と呼ばれるもので作ることができる。最初は、初歩的な魔法しか作れない

アスミック
1月17日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(7ブロック)

1.17

今日からF1オーナー

プレイステーション F1チーム運営シミュレーション F1 GRAND PRIX 1996

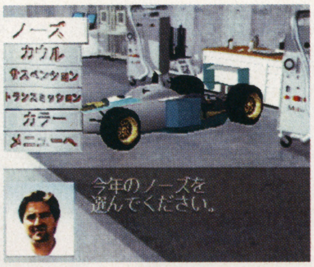
FOCA(F1製造者協会)事務所で、F1チームを旗揚げしたプレイヤー。コンストラクターズチャンピオンになるのが目的だ。

ゲームの流れは、まずスポンサー交渉などのチーム設定をする。次にグランプリ開催に向けて準備をし、グランプリ本戦に参戦する。全16戦のグランプリを終えれば、結果が出るのだ。

↑ドライバーとの交渉。トップドライバーは、当然契約金も高い

↑テスト運転の我が社のマシン。ここでは、ピットインを指示できる

↓グランプリの前にマシンの開発ができる。でも、お金がかかるぞ



↑シャシーやエンジンなどを設定し、最速のマシンを設計しよう

ココナッツジャパン
エンターテイメント
1月17日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1～2ブロック)

©Simtex Software／MicroProse／Spectrum HoloByte・COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT Licensed by FOCA to Fuji Television

イラスト・東京都／イタゴヤシ

来週のシューティング

NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

1.17 ▶ 1.23

1.17

ステージの途中で全く異なる2つのコースに分岐する

アーケード用として開発されながらも、正式に登場することがなかった幻のゲーム。サターン用に生まれ変わってついに登場

セガサターン　ブラストウインド

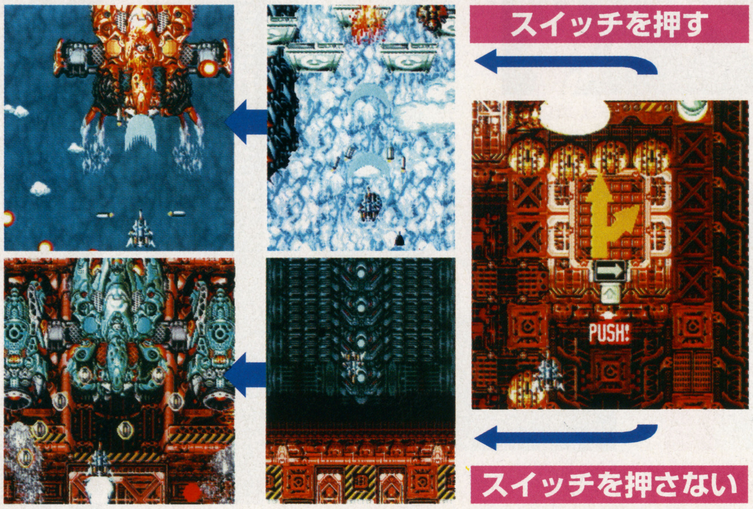
核戦争から数百年たった世界を舞台にした、縦スクロール型シューティング。プレイヤーは、4段階にパワーアップする自機を操り、地殻の内側から地上へ侵略してきた「ゴーン」と戦うぞ。

自機の攻撃は、前への通常攻撃に使うショットと、敵を自動追尾してくれるホーミングショットがあり、いつでも切り換え可能だ。

➡「野生の風」に乗り込むのは人の手によって作りだされた戦闘型人工生命体。名前を「超戦士キョウ」という

ルートを選択

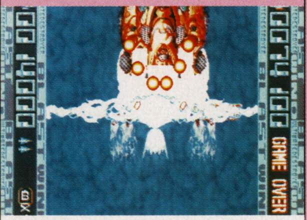
このゲームの各ステージには、ルート分岐が存在し、プレイヤーは2つのルートから進みたい方向を自由に選択できるぞ。ステージ途中にある矢印の近くの「PUSH!」と表示されている部分でルート選択を行う。この部分に自機が触れればスイッチが押されたことになり、斜めにスクロールして、別のルートに入っていくぞ。



➡押すと、敵基地から出て空に出るぞ。敵の出現パターンも当然違う

➡そのままいくと、敵基地内部を進む。ボスも、多少姿が変わっているのだ

自機の性質

シールドボール	ボム	アイテムサンダー
		
⬆自機のあとを追うように、動く玉。一定量のダメージで壊れる	⬆Cボタンを押すとボムが爆発。爆発中は自機が無敵になるぞ	⬆パワーアップアイテムを取ると一定時間左右に稲妻を撃つ

2人で協力して戦う

このゲームでは、2P同時プレイも可能となっている。なお、2P側の機体を動かしているのも、人工生命体だ。女性型で名前を「フォーン」という。

➡1P側の機体名は「疾風」、2P側の機体名は「烈風」だ。それぞれの機体にあった弾で攻撃するぞ

テクノソフト
1月17日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（5ブロック）

©Technosoft

イラスト・愛知県／暁夏子

来週のアドベンチャー

NEXT WEEK "ADVENTURE" GAME

COMING SOON

1.17 ▼ 1.23

1／17～1／23発売予定の全タイトル

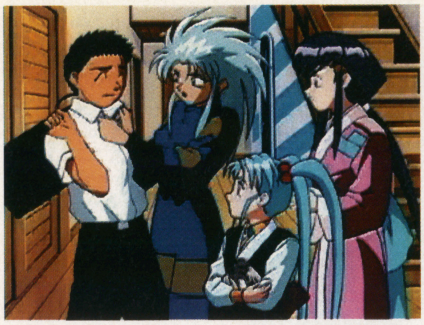
1.17

セガサターン 天地無用！ 登校無用アニラジコレクション

今度は学校で大騒ぎの天地たち

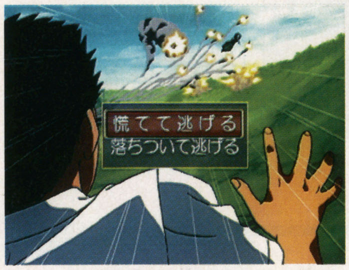
プレイステーションからの移植となる『天地無用！ 登校無用』。サターン版には、題名に「アニラジコレクション」とあるが、これはサターン版だけにつくおまけCDのことなのだ。

物語は、天地が通う学校を中心に展開していく。ゲーム自体は、コマンド選択方式で進み、選択肢によってはストーリーがさまざまに変化するのだ。



➡服を直されているのが、物語の主人公である天地。なぜか異星人にモテる

➡物語に登場する主要メンバーたち



⬆所々に出てくる選択肢。選んだ項目により、さまざまに展開していく

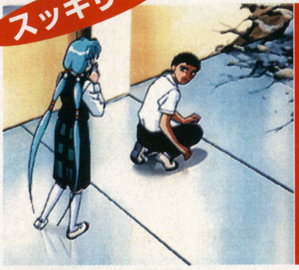
➡体育の授業でバレーボールをしている阿重霞ちゃん。すごいアタックだ

字幕・顔表示あり

⬆選択肢の表示中に、オプション項目を出してあるなしを選択する

字幕・顔表示なし

スッキリ！



⬆同じ場面でも表示されないと、まったく違うゲームに見えるから不思議

エクシング エンタテイメント
1月17日発売
8800円
CD-ROM
（3枚組）
バックアップメモリー対応
（52ブロック）

1.17

プレイステーション 公開されなかった手記

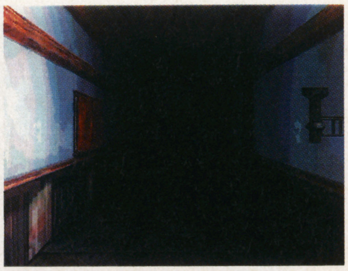
謎めいた館を捜査する

「娘の捜索」を依頼されたオカルト記者の新堂一哉は、古びた館にたどり着いた。プレイヤーは、館を捜査し事件を解決するのだ。

ゲームは、一人称視点で進行していく。実際の視界のように、暗やみには、明かりをつけないと先が見えないのだ。

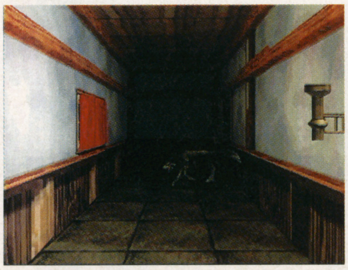
⬆イベント場面は、三人称に切り替わる。まるで映画を見ているようだ

➡コウモリを発見！ 素早く対処しろ



⬆真っ暗で辺りが何もみえない。こういう場合は焦らずに行動しよう

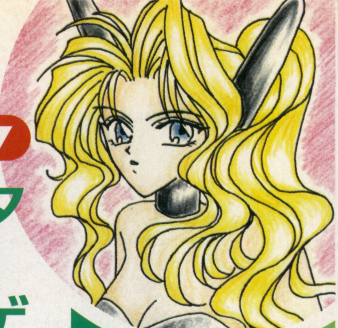
マッチをつけた！



⬆ぎゃ！ やっぱりなにかいたぞ。どうやら犬か狼のようだな。逃げろ！

Team Bughouse
1月17日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（2ブロック）

©AIC／PIONEER LDC／XING・N.K.SYSTEM



イラスト・栃木県／菊池ユミ

来週のスポーツ
NEXT WEEK "SPORTS" GAME

1.17 → 1.23

1.17 プレイステーション レイ・トレーサー
ターゲット車を体当たりで破壊せよ

今までのレースゲームのように、どこにもぶつからずに走るのではなく、邪魔なものは体当たりで破壊して走るカーアクション。数々の障害物や敵車の妨害をけ散らしながら、制限時間内にターゲット車を追いつめ、体当たりで破壊、停車させるのが目的だ。細かいことは気にせずに、ガシガシぶつかって楽しく走ろう。

ニトロの使い方がポイント

プレイヤーが操作する車には、ニトロブーストが搭載されている。クラッシュしたときや、ターゲット車を追いつめ体当たりするときに急加速するのに使うのだ。ステージごとに制限があり、クリアすると補充される。

これがチェイスモードだ！

①車を選択

↑それぞれ性能の違う4台から選択

②追跡開始

➡ドラムカンがなんだ！弾き飛ばせ！

③ターゲット発見

↑ここからが本番。ガンガン行け！

④破壊

↑作戦終了。次のターゲットはどいつだ

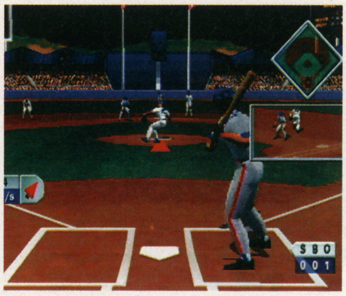
➡画面右下のゲージに注意して走ろう

タイトー
1月17日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）
ネジコン対応

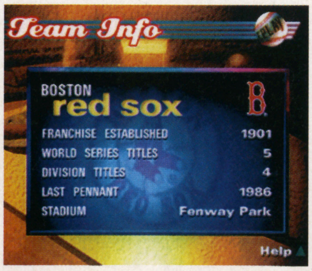
1.17 プレイステーション トリプルプレイベースボール
メジャーの興奮を再現

メジャーリーグを題材に、スタジアムの雰囲気や選手の動きなどをリアルに再現した野球ゲーム。ゲームモードは、シーズンやオールスター、ホームランダービーなど7種類から選択可能。視点切替えも可能で、さまざまな視点でプレイできるぞ。

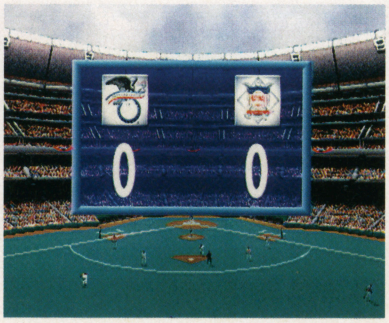
➡オールスターの興奮も味わえる



↑チームや選手はすべて実名で登場



↑データベースも収録。選手やチームの情報、写真を見ることができる



➡スタジアムもすべて忠実に再現

エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
1月17日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（5ブロック）
マルチタップ対応
対戦ケーブル対応

©TAITO・Electronic Arts／Major League baseball Properties／MLBPA MSA

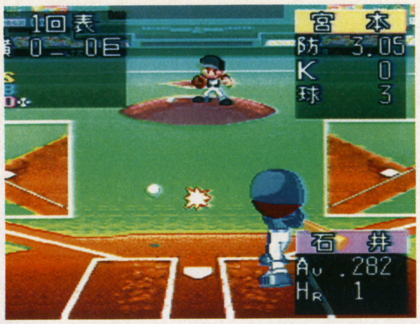
来週のテーブル
NEXT WEEK "TABLE" GAME
1.17 ▶ 1.23

1.17 スーパーファミコン プロ野球スター
オリジナル選手を育成

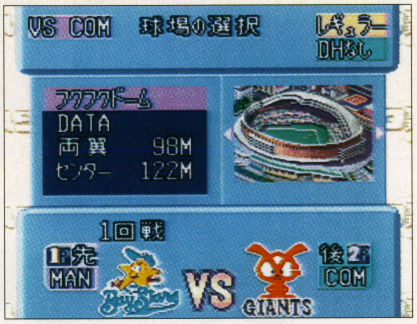
オープン戦、ペナント戦、オールスター、選手育成の、4つのモードが楽しめる野球ゲーム。
オープン戦は、対戦するチームを選び1試合だけプレイする。ペナント戦では、セ・パどちらかのリーグで優勝をめざす。最大6人まで参加可能なのだ。オールスターでは、セ・パ両リーグから選手を選抜して試合をするぞ。

選手育成モード

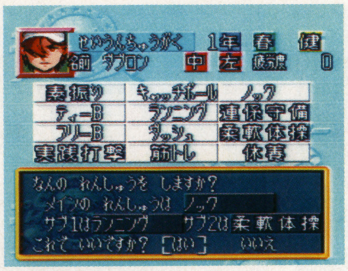
プレイヤーは、中学生になったばかりの野球少年。高校を経てプロ野球チームに入団することが目的の簡単なシミュレーション。
練習や試合、進学などのイベントを通して成長させていこう。



➡巨人対横浜のオープン戦。プロ野球選手は、すべて実名で登場するのだ



➡フクフクドームやなにわ球場など、個性的な6つの球場がある


⬆練習は、メイン、サブ1、サブ2の3段階に分かれている。さぼるなよ！

⬇練習をすれば能力が上がっていくが、疲労度も増すので休息も必要だ

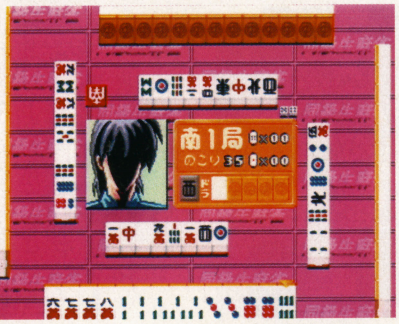
カルチャーブレーン
1月17日発売
6800円
ロムカセット
(8M)
バッテリーバックアップ対応
(最大2)

1.17 プレイステーション 同級生麻雀
同級生のキャラと今度は麻雀勝負

有名な『同級生』を題材にした、恋愛アドベンチャーの要素を盛り込んだ4人打ちの麻雀ゲーム。
プレイヤーは、先負町や矢吹町内を移動して、合計14人の女の子たちを探してきっかけをつかんでいく。出会った女の子たちは、麻雀の勝負を挑んでくる。対面はお目当ての子だが、他の2人は主人公の友人やライバルたち。何としてでも女の子に勝つのだ。
勝敗によって、女の子に告白されたり、悲しい結果に終わったりとエンディングが変化するぞ。

フリー対戦モード

14人の女の子たちの中から、好きな子を選びワイワイと楽しく、麻雀のみをするモード。
女の子たちは、それぞれ個性的な打ち方や考えをもっている。対戦するときは、相手の打ち方を考えて打とう。

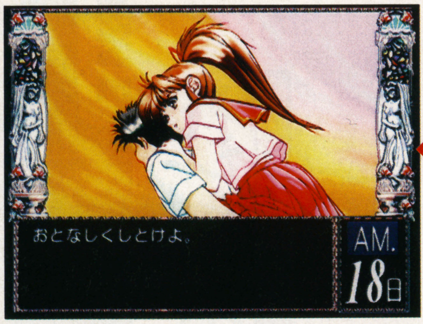


➡シルエットの主人公。これからは、麻雀三昧の日々を送ることになる

⬆正樹夏子さんの家に来た。これからどんな展開が待っているのだろう

⬆バンビこと田中美沙ちゃんが、怪我をしたらしい。助けられるかな？

麻雀で勝つと ← うまくいくぞ

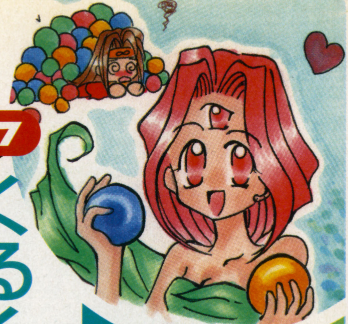


➡おとなしく言うことを聞いてくれたぞ。これも俺様の麻雀の強さのおかげ

➡好みの子を3人選んで勝負できる。かわいい子と卓が囲めてうれしい

アローマ（ユーメディア）
1月17日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

©カルチャーブレーン／(社)日本野球機構・エルフ／CHATNOIR／YUMEDIA／AROMA



イラスト・東京都／霜月みぜる

来週のパズル

NEXT WEEK "PUZZLE" GAME

1.17 → 1.23

COMING SOON

1／17～1／23発売予定の全タイトル

1.17

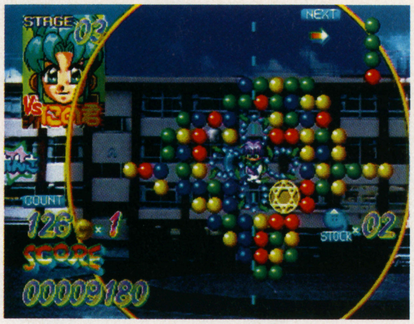
くるくる回って360度パズル

プレイステーション HAUNTED じゃんくしょん～聖徒会バッジを追え！

電撃コミック「ガオ」に連載されているコミックを題材にした、フィールドを操作するパズル。上下左右の4方向から落ちてくるボールの塊を、同じ色を4つ以上合わせて消していこう。

3人の中から選ぼう

どのキャラでプレイしようかな？

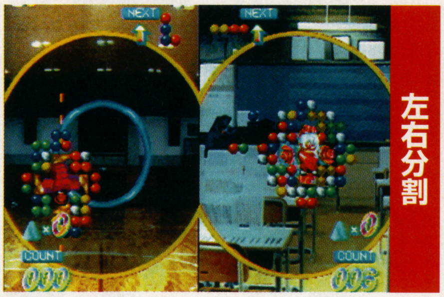


四方から落ちてくるボールを、ステージ自体を回転させ受け止めよう

2タイプの対戦画面

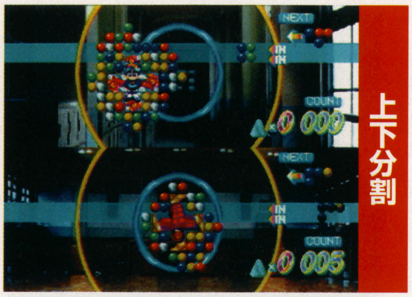
面クリア型の1Pモードと、対戦用の2Pモードが楽しめる。2Pモードには、2タイプの画面が用意されているのだ。

左右分割



オーソドックスな左右分割画面

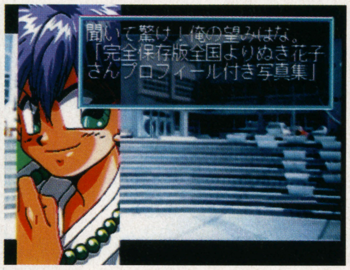
上下分割



この分割は、パズルでは珍しい？

メディアワークス
1月17日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1～8ブロック）

勝利画面。このゲームのキャラはどいつもこいつも、こんなノリなのだ



全て揃えるとどんな願いもかなうという、7つのバッジを集めるのが目的

1.17

牌が8種類から選べる

プレイステーション 上海 Great Moments

牌の種類が8種類の中から選べる『上海』シリーズ最新作。前作の『上海 万里の長城』にあったグレートウォール、北京などに加え、ゲーム進行中に牌が追加されるアクション上海が遊べるようになったぞ。

ゲームの画面。牌の消えるアニメにはモーフィングを使用している

解説者のチャオ女史。ゲーム中にヒントを教えてくれるありがたい人だ

カラフルな牌の数々

事件

世界中で起こった事件が題材

SF

UFOや近未来的な世界を連想させる

有名人

ナポレオンなど有名人が集合

麻雀

『上海』の基本は麻雀牌だね

サン電子（サンソフト）
1月17日発売
6500円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）
マウス対応

©夢来島ねむ／メディアワークス・Activision

イラスト・東京都／すばるれいか

来週のETC.

NEXT WEEK "ETC." GAME

1／17～1／23発売予定の全タイトル

COMING SOON

1.17 ▶ 1.23

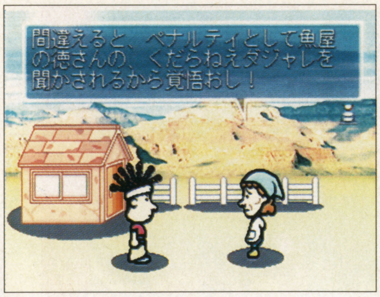
1.17

2択でつかむサクセスストーリー

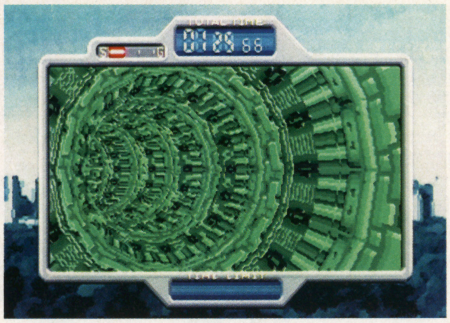
セガサターン 2TAX GOLD（ニタックスゴールド）

出題される2択のクイズに答えていくゲームだ。貧乏な村に住む少年が、金持ちになるために、一風変わった人々とクイズバトルを繰り広げることになる。

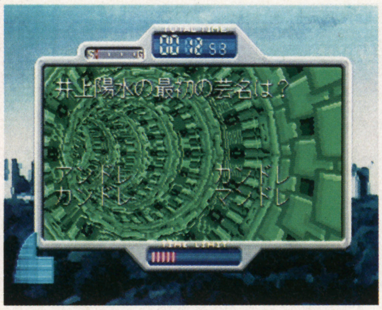
なお、クリアタイムの早い人に10万円が当たるキャンペーンも実施されるのだ。



⇧この後、母親と骨肉の争いが…

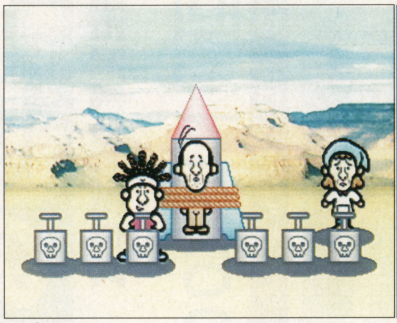


➡空洞を猛スピードで駆け抜けるような画面で、クイズが出題されるぞ



➡ちなみに答えはアンドレカンドレ。「傘がない～」を歌っていたころだ…

ミニゲームもあるでよ



➡ミニゲームの一例。クイズの合間には、このようなミニゲームがある

キツいペナルティがあるぞ

⇧ミニゲームに失敗した場合、長話などを延々と聞かされるのだ

⇧クイズをまちがえると徳さんのキツいダジャレを聞かされるぞ…

ヒューマン
1月17日発売
5000円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（2ブロック）

1.17

2Dと3Dが切り替え可

セガサターン ハイパー3Dピンボール

宇宙冒険や遊園地、ホラーなどを題材にした6種類の台を収録したピンボール。それぞれの面に合った音楽とリアルな玉の動きが、雰囲気を盛り上げるぞ。

グラフィックは高解像度モードを使用し、台のタイプは2Dと3Dに変更可能。特定のルートを通る際にはボールの視点にもなるぞ。

➡台をゆらすことも可能だ

⇧宇宙冒険や暗黒街のギャングなど、6つの台が収録されている

3D画面

⇧この視点は、全体を把握するのに有効。遊園地の台の雰囲気が分かるね

2D画面

⇧2D画面では、玉の動きに伴い画面が上下する。玉の位置を把握しやすいぞ

ヴァージン
インタラクティブ
エンターテインメント
1月17日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（12ブロック）

©HUMAN／Office Crescendo・NMS Software／Virgin Interactive Entertainment(Europe)

ask
Kodansha
SEGASATURN
PlayStation
優しさのぼいすぱわ〜！
'97年春
発売予定
ボイスファンタジア
Voice Fantasia
失われたボイスパワー
アニメと実写で展開される声のAVG。
魔王覚醒！ゲームの中の世界に召還された君。
声の力が満ちたこの世界に危機が訪れたのだ。
魔導士・お姫様・女戦士、昼はアニメ、夜には実写となる3人。
優しさ、喜び、情熱、怒り、妖艶、清純、哀しみのボイス。
封印を解き放つ伝説のボイスパワー、その秘密とは…。
CAST●横山智佐・笠原弘子・小西寛子・佐々木望・宮村優子・堀江由衣 千葉 繁
STAFF●脚本・演出：千葉 繁 ●キャラクターデザイン：尾山泰永
7色ボイスを集めて応募しよう！
●7キャラピンバッチBOXを100名様に！
●出演声優のサイン色紙を7名様に！
1色ボイスでも当たるのだ！
●お好みのキャラピンバッチを各100名様に！
●各出演声優のサイン入り台本を7名様に！
応募要項●官製はがきに7枚または1枚の応募券を貼り、希望する賞品名（1枚での応募の場合、キャラ名あるいは声優名をお書き添えください）・郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、「アスク講談社ボイスファンタジア」係までご応募ください。応募〆切は2月末日消印有効。当選者の発表は厳正なる抽選のうえ、発送をもってかえさせていただきます。
応募券のある雑誌はこれだ！
Red Voice ● 1・10発売 ニュータイプ 1・24発売 週刊ファミ通
Purple Voice ● 1・17発売 セガサターンマガジン 1・31発売 電撃プレイステーション
Blue Voice ● 1・17発売 電撃プレイステーション 1・31発売 セガサターンマガジン
Skyblue Voice ● 1・17発売 プレイステーションマガジン 1・31発売 サターンファン
Green Voice ● 1・10発売 ファミマガWeekly 1・22発売 バーチャル・アイドル
Yellow Voice ● 1・17発売 サターンファン 1・31発売 プレイステーションマガジン
Orange Voice ● 1・10発売 週刊ファミ通 1・31発売 ボイスアニメージュ
フレット
CV●笠原弘子
株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone:03-3267-6864 Fax:03-3267-4471
"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1997
Green Voice
●
応募券

今週はコレを買え

'97年の「買い初めは」『レイストーム』でキマリ!

今年の一発めは『レイストーム』。年末ソフトラッシュも終わり、対象ソフト17本というちょっとサビシイ本数でスタートする新年1回めの「フェアジャッジメント」。少々混戦気味!?

シューティング好きにはウレシイ年明けとなった1997年。アーケードで人気だったタイトル『レイストーム』が、その完璧なまでの移植度を評価され、今週堂々のトップソフトとなった。

完全移植が高評価を生んだ! だが歴代と比較すると…?

そのグラフィックの美しさや爽快さ満点の演出などがアーケードで人気だった同タイトルだが、その評価はそのままPS版への評価へとつながる形になった。それだけ完全な移植がなされたという証拠だろう。

しかし、歴代のソフトと比較すると、少々サビシイ結果になっている。次ページの「歴代BEST10」を見ればおわかりのように、歴代10位以内に『レイストーム』はランクインしていない。

加えてこのタイトル、やはりその難度の高さから「シューティング好き」以外の支持をうけるのは、結果的に少々難しかったようだ。

他のジャンルの信奉者にとっては、ちょっと厳しい1997年のスタートとなってしまった。

今週の BEST POINT RANKING(ベスト ポイント ランキング)

順位	(歴代順位)	ポイント	タイトル	機種	掲載ページ
1位	(歴代11位)	4.0	レイストーム	PS	P129
2位	(歴代20位)	3.9	スポット ゴーズトゥーハリウッド	PS	P130
2位	(歴代20位)	3.9	スポット ゴーズトゥーハリウッド	SS	P130
4位	(歴代34位)	3.8	ルパン三世 カリオストロの城ー再開ー	PS	P131
5位	(歴代85位)	3.5	アルカノイド-Doh It Again-	SFC	P135
5位	(歴代85位)	3.5	もうぢや	PS	P134
7位	(歴代128位)	3.3	NHL パワープレイ'96	PS	P133
7位	(歴代128位)	3.3	ファンキー ヘッド ボクサーズ	SS	P132
9位	(歴代152位)	3.2	ゲームの達人2	PS	P135
9位	(歴代152位)	3.2	ロードランナー エクストラ	SS	P134
9位	(歴代152位)	3.2	一発逆転〜ギャンブルキング伝説〜	PS	P131
12位	(歴代167位)	3.1	RacinGroovy	PS	P132
12位	(歴代167位)	3.1	STREET RACER EXTRA	PS	P132
12位	(歴代167位)	3.1	ぷるるん! with シェイプUPガールズ	PS	P135
15位	(歴代194位)	2.9	サンプラス エクストリームテニス	PS	P133
16位	(歴代212位)	2.8	ロードランナー エクストラ	PS	P134

※**お詫びと訂正**…ファミマガWeeklyP131『BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー』における文中「歩くスピードが遅い」「移動速度が遅い」とありましたが、当ソフトには「走る」機能があるため、この点において問題はありません。お詫びして訂正いたします。

フェアジャッジメント

"データ客観主義" レビュー

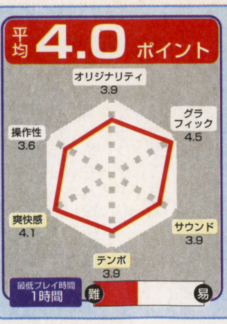
今週はランク入りはたせず!! 歴代BEST10

歴代順位	ポイント	タイトル	機種
歴代1位	4.5	マリオカート64	N64
歴代1位	4.5	新スーパーロボット大戦	PS
歴代3位	4.2	レイジレーサー	PS
歴代3位	4.2	クラッシュ・バンディクー	PS
歴代3位	4.2	アーク　ザ　ラッドⅡ	PS
歴代3位	4.2	ファイアーウーマン　纏組	FX
歴代3位	4.2	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	PS
歴代8位	4.1	ワンダープロジェクトJ2　コルロの森のジョゼット	N64
歴代8位	4.1	トゥルーラブストーリー	PS
歴代8位	4.1	電脳戦機バーチャロン	SS

PS　シューティング

レイストーム

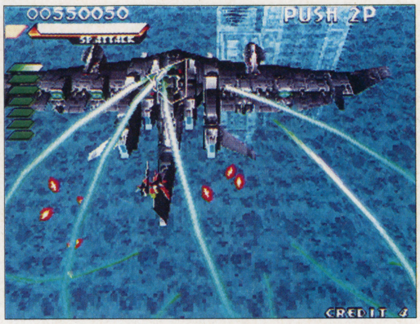
タイトー　1月10日発売／5800円



背景をポリゴンで表現した、アーケードから移植のシューティング。高度の違う敵をロックオン攻撃できる。

爽快感の高さに評価が集中、移植度はほぼ完璧！

レーダーチャートの通り、グラフィックと爽快感が高い評価を得た。また、モニターのほぼ全員が「移植度は水準以上」との判定を下していた。



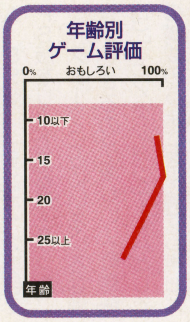
⇦「敵の出現や弾の撃ち方が巧い（阿部光廣）」などゲームとしての評価は完璧

ロックオン攻撃に爽快さを感じる声多し

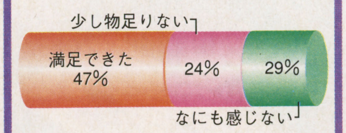
レーダーチャートの中で、4.5の高い評価を獲得したのが「グラフィック」の項目。これは「ポリゴンになったことで、前作『レイフォース』に比べて地上と空中の感覚が増した（武井俊樹）」などのコメントに見られるように、ポリゴンを使用した立体感のある背景や滑らかに動くキャラクタがモニターの好感を誘ったようだ。また、「レーザーの発射をガマンして一度に敵を倒すとスカっとする（春日秀己）」と言ったコメントがモニターより多数寄せられていることから、ロックオンレーザーのシステムがこのゲームに爽快感を与えているのは間違いない。

エクストラモードは評価が「今ひとつ」

オリジナル要素であるエクストラモードに関しては、下のグラフから分かるように今ひとつの評価。これは「エクストラモードがアーケードモードとの違いを明確にできていない（福森宗靖）」など、アーケードモードとの相違点をはっきり付けられなかったところがポイントになったようである。ただし、プレイしたモニターのほとんどが「面白い」と答えているところから、ゲーム自体の面白さに問題はないようだ。

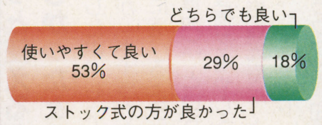


オリジナル要素の充実度は?



エキストラモードを始めとする、家庭用オリジナル要素に対する評価。「満足できた」が最も多いが、「少し物足りない」の24%は無視できない数か？

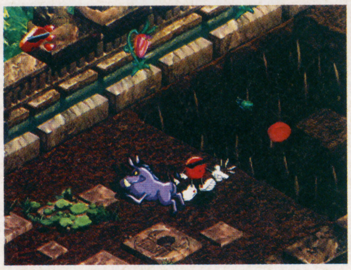
スペシャルアタックは？



ロックオンで敵を破壊すると使える「スペシャルアタック」のシステムに対する設問。従来のゲームにおける「ボンバー」と同じ方が良いと答える人もいた。

隠れたる次点ソフト『スポット』にも注目

歴代と比べると少々低迷気味とはいえ、今週次点の『スポット』の健闘は見逃せない。
海外ゲームの移植作だが、キャラの動きやアクションの多彩さなどが評価され、2機種同ポイントの高評価ソフトとなった。



⇧キャラの知名度の低さが響いたが、それを補ってあまりあるゲーム性が評価された

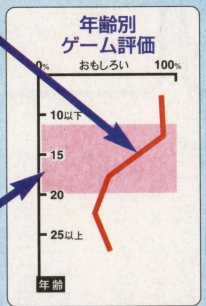
◆グラフの見かた◆

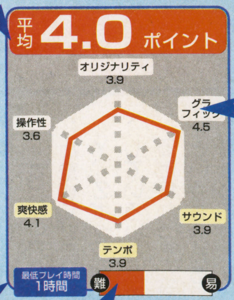
●総合平均点
「項目別評価」の点数を平均した、そのソフトに対する総合評価点。レーダーチャート上部にズバリと表示。

●項目別評価
タイトルごとに設定された項目に対する評価を、点数とレーダーチャートで表示。上部3項目は全タイトル共通だ。

●年齢別ユーザー支持率
そのソフトを「おもしろい」と答えたユーザーの割合を、5歳ごとの年齢層で区分し、グラフ化。

●メーカー側のメインターゲット層
そのソフトのメーカーがメインに狙っている、そのソフトの購買年齢層を、赤い帯で表示。





●最低プレイ時間
そのソフトを評価するために、必要と定めたプレイ時間。編集部がソフト内容を吟味して決定。

●難易度
そのソフトについて「難しすぎる」と答えた人の割合を赤で、「ちょうどいい」とした人の割合を白で、「易しすぎる」という人の割合を青で表記。

君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは67ページを見てネ。

©TAITO・Virgin Interactive Entertainment（Japan）／Dr. Pepper／Cadbury North America

PS スポットゴーズトゥーハリウッド

アクション

ヴァージンインタラクティブエンターテイメント
1月10日発売／5800円

清涼飲料の「7up」のマスコットを主人公に起用したアクションゲーム。2人でも遊ぶことができる。

サターン版に比べて「グラフィック」に0・2ポイントがプラスされているこのPS版。平均点の高さや、年齢別ゲーム評価のグラフが示すように、「とても楽しかったです（安田正憲）」と評判は上々だった。

キャラの動きと演出が好評の要因に!!

「何もボタンを押していないときのキャラの動きが気に入った（武野和馬）」「SPOTドットを取ったときにポンポンと弾けるような音がして良かった（竹内一城）」など、ゲーム中の楽しさが伝わるコメントが多く見られた。

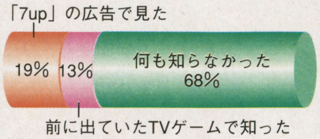
また「舞台が映画だけに音楽はよかった（西田豊）」という声も。

斜め見下ろしの視点が難易度をあげた!?

しかし、不満点がなかったわけではない。「立体感があって面白い（稲見純）」という意見のあるクォータービューによる画面構成。「方向キーを上に押すと斜め上に進んでしまうので慣れるまで大変でした（文野喜代輝）」という意見にも見られるように、これが「操作性」のポイントを下げてしまったようだ。

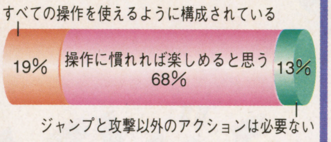
ほかに「1回死んだら、死んだその場所から復活させてほしかった（町島誠司）」や「アイテムの効き目（回数や時間）が分かりづらい。固定した状態でショットを撃てると良かった（加藤宏崇）」という意見も見られた。

主人公を知っていました？

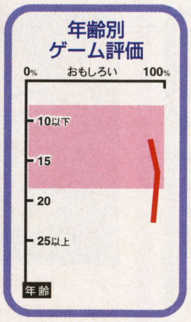


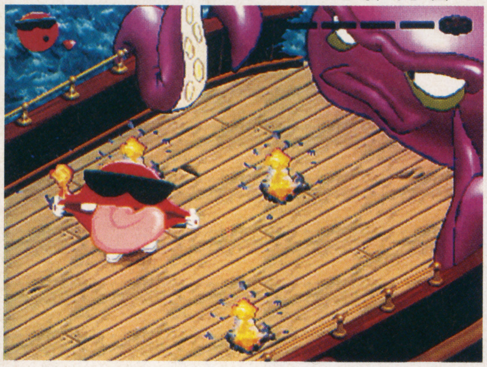
清涼飲料の「7up」のイメージキャラなのだが認知度は結構低め。見た目もシンプルなため「キャラの魅力」の項目で高得点を獲得するにはいたらなかった。

ステージの構成は？



基本的な操作として用意されているのはショット、ジャンプ、ダッシュの3つ。ほかにスペシャルウェポンも使える。





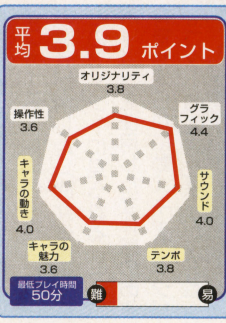
⇧ボタンを押さずにしばらくおいておくとこういうリアクションを。これがキャラの人気につながった

コミカルな動きが好評。でも操作性が気になる!?

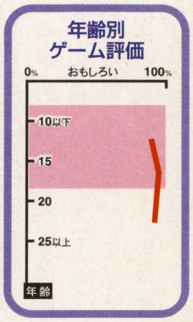
SS スポットゴーズトゥーハリウッド

アクション

ヴァージンインタラクティブエンターテイメント
1月10日発売／5800円



映画の世界という設定のステージを進むアクションゲーム。隠れたボーナスステージも用意されている。



テンポの良い展開に好評を示す声が続出

「面がいっぱいあっていい（金子大樹）」「隠しステージを探す楽しみがあるので、意外に長く遊べるのではないかと思います（西田豊）」「キャラクタが面白く、画面も綺麗だから見やすい（佐々木純）」と好評意見の多いこのゲーム。SS版は「テンポ」の項目でPS版をリードする形となった。

「ステージごとにいろいろな操作ができるのが楽しい（町島誠司）」とアクションゲームとしての構成のうまさを指摘する声も。

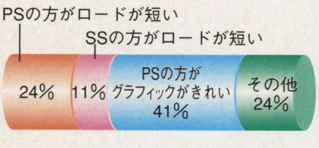
もっと使えるキャラが欲しかったとの声が

そうした中、もっとも多く見られたのが「キャラクタもステージみたいに選べるようにして欲しい（高橋健太）」という意見。また「顔の表情を増やしたら面白いと思う（岩城光幸）」という声も見られた。「スポット」というキャラクタが、知名度の低さにもかかわらず高い人気を獲得し、「主人公にあまり魅力を感じませんでしたが、何もしないでいるときのリアクションの種類が多く、性格づけに役立っていると思う（西田豊）」という声もあっただけに惜しまれる。

ほかに「PS版の方が動かしやすかった（恩田成章）」「敵と戦うとき、撃っても当たらない場合があり少しやりにくかった（竹内一城）」とPS版と比較した意見も見られた。「X、Y、Zボタンをもっと活用していろいろな攻撃ができると良かった（武野和馬）」というものもあったが、2機種同時発売だけに、これはちょっと難しい注文か。

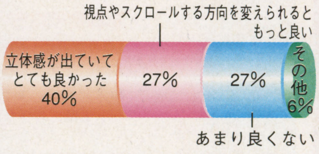
⇧PS版と画面を見比べて欲しい。PSの方が綺麗という声が多かったがその差は…

2機種の比較は？



モニターの人たちには、必ず2機種ともプレイしてもらって出した数字。その他の中にはPSの音の良さを挙げる声も。

斜め見下ろしの画面は？



浮かんでいるSPOTドットを取るのに影を確かめたりする必要もあったりするため、この視点には賛否両論があった。

基本的に好評だがPS版との比較で…

©Virgin Interactive Entertainment (Japan) ／Dr.Pepper／Cadbury North America

PS アドベンチャー

ルパン三世 カリオストロの城 ー再会ー

アスミック
1月10日発売／6800円

クラリス救出のためにルパンたちとともに行動するアドベンチャー。映画のデータベースも収録。

原作の雰囲気を感じる演出が大好評

「CGの描写がすごくキレイ。中世ヨーロッパ的な雰囲気が良く表わされている（高橋貴純）」という意見に代表されるようにグラフィックについて高い評価が集中した。また、世界観についても同様で、「もう一度ルパン三世の映画を見ているみたい（伊藤裕）」「カリオストロの城を知っている人はその続編を楽しめる（五味俊二）」など満足のいく出来との意見が多かった。とくに映画を知る人にはBGMも、「映画そっくり（伊藤裕）」「ファンの人にはおなじみで懐かしく感じられる（高橋貴純）」など好評であった。

さらにゲーム中にデータベースも含まれており、「映画の設定で自分が知らなかったことを知ることができるので良かった（坂下朗）」「アニメのムービーが楽しめるし、セリフもアニメと同じ声優で良かった（林裕一）」と絶賛の声が大部分を占めた。

反面、「移動スピードが遅い（鈴木健介）」などテンポの悪さを指摘するモニターの声も目立った。

ルパンと協力し仲間になれることがファンの心をとらえ、好評だった

自分が物語の登場人物になる感覚が好評

本編の中でプレイヤーがルパンを操作するのではなく、ルパンたちと協力しストーリーが展開するシステムも「本当にアニメの登場人物になったような気がして楽しい（富永浩司）」「ルパンと違う設定の人になれるのが良かった（平山郁夫）」と好評であった。

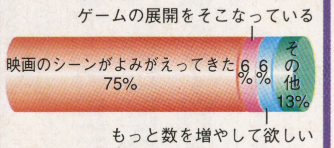
コインの探索は評価が分かれた

街の中に落ちているコインを拾い、それをアイテムに交換し集めるというおまけ要素があるが、「ブロマイドを集めるのに夢中になる（坂下朗）」「アルバムやブロマイドではさびしい（生田目拓）」「面倒くさい（香元宣恭）」など意見が分かれる結果となった。

移動速度や自由度の低さに不満の声が

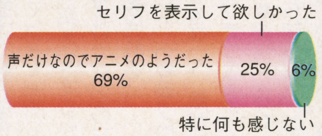
全体的な評価は、「非常にていねいに作り込まれている（富永浩司）」との意見が主だが、「移動するのに何度もクリックしなければならないのでそれが面倒（五味俊二）」「カーソルをもっと速く動かせるようにした方がよい（生田目拓）」などゲームのテンポや「行動範囲が狭い（中澤昌寛）」「もう少し店を増やして欲しかった（田中和弘）」というような、自由度の低さがやや惜しまれる点としてあげられている。

映画の解説は？



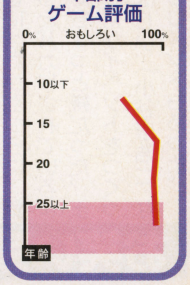
原作のファンには細かいエピソードを知ることができ好評であった。しかし、映画を知らない人にとってはテンポを悪くするだけとの意見があった。

ルパンたちとの会話は？



各キャラとの会話はすべて音声で行われるため、セリフを聞き逃すとストーリーがわからなくなってしまう、と心配した意見がややあったようだ。

年齢別ゲーム評価



1／10〜1／16発売ソフトを読者が評価

FAIR JUDGMENT

PS アドベンチャー

一発逆転 〜ギャンブルキング伝説〜

プランニングオフィスワダ（POW）
1月10日発売／5800円

競馬、競艇、競輪、パチスロが収録されたギャンブルゲーム。恋愛要素のあるストーリーモードもある。

恋愛シミュレーション的要素が好評

普通のギャンブルだけでなく「恋愛シミュレーションやアルバイトなどのいろいろな項目があり楽しい（小泉圭司）」というように、他の要素が加わったことが評価の対象となった。

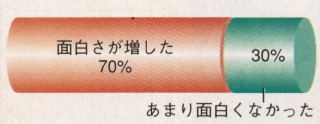
また、収録してあるギャンブルも競馬、競輪、競艇、パチスロと4種類あり、「すごくリアルである（中村康裕）」「臨場感があっておもしろかった。また、LRでレースの進行がはやめられたりするようなキー操作がとても良かった（田村朱美子）」などの好評意見が多く、「LR同時押しで倍速にできるモードは良かった（津田祥寿）」のように操作性についても高い評価を得た。しかし、「ロード時間が長い（見城敬一）」とテンポに関しては不評が多かった。

ギャンブルの設定やシステムに不満の声多し

各ギャンブルについて、レースものは「予想印の良いところにかけておけば当たりが多いので単純すぎ（乾嘉弘）」の意見に代表され、パチスロは「目押しが難しい（津田祥寿）」「台が少なかった（見城敬一）」などの声が多かった。

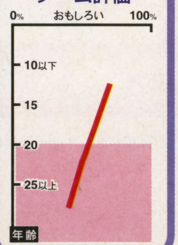
また、「ストーリーモードでも日刻みでプレイするのも長く感じ、もう少し突発的なイベントを増やせば面白みが出ると思う（小俣和哉）」というように不満を持った人の意見が目立った。

恋愛の要素は？



ストーリーモードの恋愛シミュレーション自体は好評だが、そのシステムの完成度については、やや不満が残る結果となったようだ。

年齢別ゲーム評価



一定の金額を稼ぐことが条件のストーリーモードに好評意見が多かった

君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは67ページを見てネ。

©モンキーパンチ／TMS／NTV／アスミック／東北新社・Planning Office WADA

ファンキーヘッドボクサーズ

SS　スポーツ

吉本興業
1月10日発売／5800円

アーケードの同名ボクシングを吉本のお笑い芸人に入れ代えて登場。キャラクタの顔は四角いポリゴンで再現。

お笑い芸人とボクシングの組み合わせが新鮮で楽しかったようだ

有名お笑い芸人登場 コミカルな表情が○

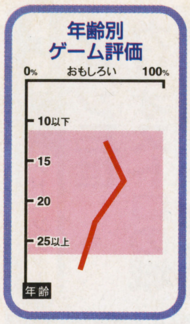
評価ポイントの中で一番高かったのが、オリジナリティの項目。「お笑い芸人がボクシングをするという発想がいいと思った。みんながよく知っている芸人が出ているので、見ているだけでも楽しめると思った（石原伸晃）」などのコメントが目立った。

また、「キャラクタがダウンしたときの言葉と、勝ったときの表情が面白かった（吉川純平）」や「パンチをくらったときには鼻血が出たり、あざが出たりするのがゲームをやっていてとても面白いと思った（木村豊）」なども。

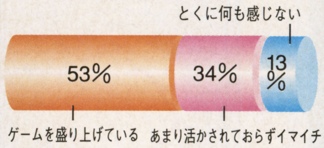
新たなモードがグーチャンピオンへの道

アーケード版をプレイしたことのあるモニターからは、「滑らかな動きは移植されていた（中田智也）」や、新要素の「チャンピオンモードがよい。成長させるのが楽しく、世界ランカーと当たるまでやり込んでしまう（坂下朗）」などのコメントが集った。

そのほかには、「ときどき敵がインチキくさい技を使うが、それも許される面白さを持っている（乾嘉宏）」や「連続技ができるのがよい。それと、ロード時間も短いのでよかった（大島学）」などが好評のコメントとして多く寄せられている。



お笑い芸人のギャグは？



必殺技の名前やコーチなどのキャラクタに、いろいろなパロディが散りばめられている。モニターのうちの約半数が盛り上がっていると評価している。

操作性がマイナス 敵が強すぎるのも

批判点としてモニターからの指摘が多かったのが、操作性と必殺技の2点について。「操作性が悪い。それと、技が少なく、ボクシングゲームとしての駆け引きがまるでない（煙田雄一郎）」「もう少し操作性とコマンド入力のタイミングを変えてほしかった（三浦裕介）」などのコメントに代表される。

さらに、「必殺ブローが全然使えない。敵が強く、ガードがきつすぎて、こっちの攻撃が当たらなくて、どうにもならない（竹内繁幸）」や「説明不十分で初心者にはわかりづらい。負けるとバカにされているようでちょっと嫌だった。また、何かイベントをつくってほしい（小谷崇浩）」などのコメントもあった。

お笑い芸人の個性が大爆発！

STREET RACER EXTRA

PS　スポーツ

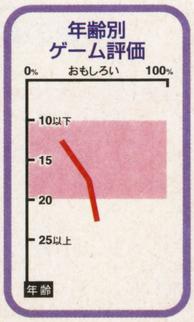
UBIソフト
1月10日発売／5800円

相手の車を攻撃できるカーレース。車により武器は異なる。4種類のモードでは最大8人までの対戦も可能だ。

好意見をまとめると、「キャラクタがとても面白いし、キャラクタごとの攻撃がイカシてました（上別府遊）」「相手を攻撃できるシステムがよく、8人でプレイできるというのはすごかった（石鍋成知）」などになる。

一方では、「コースが単純すぎる。もっと抜け道をつくったりして変えたほうがいい（葭本大貴）」や「相手への攻撃の種類をもっと増やしてほしい（藤次基由）」など改善を求めるモニターからの意見も見逃せない。

マシンごとに異なるキャラクタと8人までの対戦プレイが好評の中心だ



Racin Groovy

PS　スポーツ

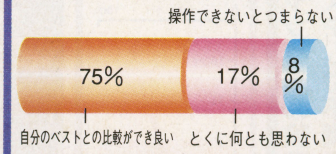
サミー工業
1月10日発売／5800円

8種類のマシンと3つのコースからなるレース。メモリーカードを使えば、自己記録との対戦プレイもできる。

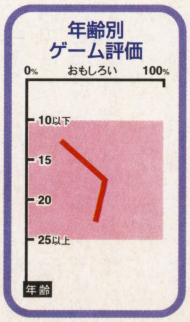
「レースでのドライビングとリプレイを見て思ったのだが、コースの絵が流れるようでスピード感があった（長正樹）」や「トンネル通過、ダート走行時、壁の反射残響音などが、走行している現実感があり、リアルで良い（有馬耕一）」などが好意見だ。

しかし、「コースの幅がせますぎる。ハイウェイはあんなにグネグネ曲がっているわけないでしょう（蓮尾公裕）」「これまでもレースゲームをやってきたが、斬新さに欠けているのが残念（足立俊行）」との意見もあった。

セーブデータでの対戦は？



メモリーカードにレースデータを保存することにより、対戦プレイができる。これにより、1人でも対戦気分が味わえるので、高い評価になったようだ。



©SEGA／Yoshimoto Kogyou Multimedia Produce・Ubi Soft Entertainment／Vivid Image

選手の動きがリアルに再現されていると好評

PS NHLパワープレイ'96 スポーツ

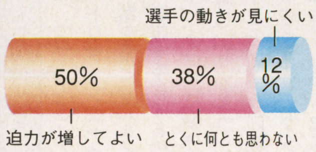
アメリカ、カナダで大人気のアイスホッケーをゲーム化。マルチタップを使えば最大6人同時プレイも可能。

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
1月10日発売／5800円

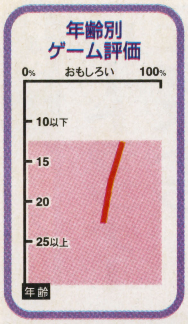
プレイの迫力、サウンドに満足の声が続出

「選手の動きがリアルで格闘技をしているような気分になった（松方洋）」「一人一人のキャラクタは結構リアリティがあって、ゴールしたときのアップやスティックの音などがリアル（丸山大輔）」「対戦プレイは実況や選手のリアルさが手伝って十分に楽しめる（宮本浩平）」などの意見から、選手の動きやプレイの迫力、サウンドなどは実際のプレイに忠実に再現されているのがわかる。

カメラアングルの変化は？



パワープレイの迫力はカメラアングルの変化によって増したということがグラフから分かるが、「選手の動きを捕らえにくい」といった指摘もあった。



ゲームにスピード感があるというコメントが

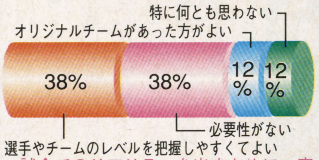
試合展開については「スピーディなゲームができてよいと思う（渡辺仁）」また、選手の動きも「ダッシュなどが正確で、スピード感があり、気持ちよくプレイできた（松方洋）」などといったアイスホッケーの醍醐味であるスピード面についての好評のコメントが集まった。

知識不足ではとっつきにくいという指摘も

「アイスホッケーファンにはたまらないゲームだろうが、知識がない人にはちょっと…（富永浩司）」「日本ではアイスホッケーというスポーツはあまりメジャーじゃないので、もう少し分かりやすい操作性を望む（丸山久誌）」「あまり興味のないスポーツなので、いまいち面白味にかける（城田大介）」など、アイスホッケー自体の知名度が今ひとつであるためにゲームにも、とっつきにくいという意見が多かった。だが中には「ゴールを決めたシーンなどはハードの性能を存分に使っておりアイスホッケー好きでなくても楽しめる（宮本浩平）」「専門用語を覚えるのに苦労するが、作戦の種類が豊富で、いろいろなチームやグランドがありおもしろい（渡辺仁）」など、ファンでなくても楽しめるという意見も。

また、「スピード感が増せば増すほど、自分が何をしているのか、どこにいるのかがわからなくなって操作しづらい。慣れれば問題ないんだろうけど…（冨永浩司）」といった不満のコメントもいくつかあった。

実名の採用は？



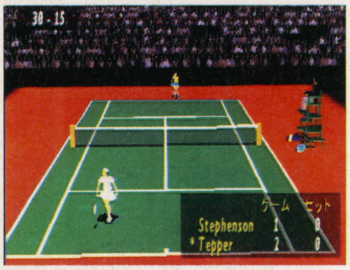
試合でのリアリティを出すために、実在の選手やチーム名を採用しているが、「近頃では当たり前のような気がする（冨永浩司）」というコメントも。

選手の動きがリアルで、さらに、パックの動きにあわせてカメラアングルが変わり、試合の迫力が増すと好評だ

SS サンプラスエクストリームテニス スポーツ

モーションキャプチャーを使って、実在のテニスプレイヤーの動きをリアルに再現しているテニスゲーム。

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
1月10日発売／5800円



モーションキャプチャーを使った選手の動きが実にリアルであると好評

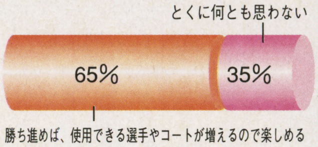
実際にテニスをしている気分になれると好評

「選手のアクションが、歩く動作を1つとっても、なめらかで動きがリアルなので自分が実際にテニスをプレイしている気分になれる（坂下朗）」「選手の動きがとてもリアルでいいと思う（米山隆史）」という意見とレーダーチャートから読み取れるように、選手の動きのリアルさという点は、かなり好評であった。

また、「視点の切り替えなどは非常に良くできている（田中竜也）」と機能面に好意的な意見もあった。

CPUがプレイヤーの弱点を学習して強くなっていくというAI機能についても「相手選手たちが上手になっていくのが良かった（小西孝英）」と好意的な意見がかえってきた。

ワールドツアーは？

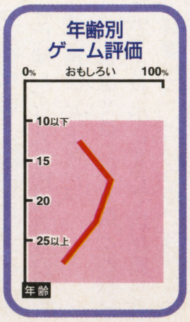


勝ち進めば、初期設定では選択できない要素が選択できるようになる。しかもAI機能によって、対戦相手が手強くなり「マンネリ化しない」という意見も。

ショットの打ち分けの難度に不満の声も

「左右のショットの打ち分けが広すぎて、試合がストローク戦でなくネット戦になりやすい（田中竜也）」「浅いショットと深いショットの区別がつきにくい（小泉亮輔）」など、ショットに対していくつか不満な意見があった。

また「前方でプレイする人の方が有利（藤川慎一）」「奥側でのプレイはやりづらい（高橋慶郎）」など、コートの位置によって有利不利があるという声も…。



君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは67ページを見てネ。

©Virgin Interactive Entertainment／RADICAL ENTERTAINMENT／Virgin Enterprises・The Codemasters Software Company／Virgin Interactive Entertainment(Japan)／Virgin Enterprises

PS
ロードランナー エクストラ
パズル

パトラ
1月10日発売／4800円

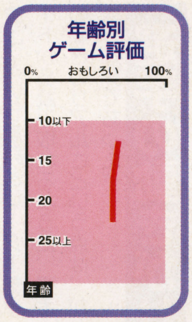
『ロードランナーレジェンドリターンズ』のリメイク。敵を落とし穴などでかわして財宝を手にするのが目的。

ユーザーは特に操作性についてやや厳しい判断を下したようで、それがこのゲームの総合的な評価にも大きく響き、サターン版との差になってしまったようだ。

おもしろいけれど難易度は少し高め

「頭を使うゲームが好きな人は買っても良いと思う。ただ難易度が少し高く設定されているような気がする（森本敏夫）」「ゲームとしてはおもしろいが、キャラクタが少し小さいのが気になった。あと、難易度をもう少し下げれば本当におもしろいゲームになる（佐藤俊也）」という意見に代表されるように、少し難しさを感じるというユーザーが多かった。

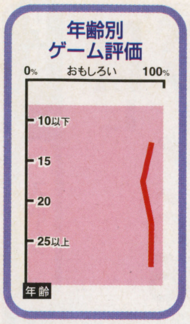
「PS版とSS版では、面を変更するとか、グラフィックを変えるとかの違いを出してもらいたかった（鎌形博展）」という意見もあり、それぞれの機種ならではの要素が欲しかったようだ。



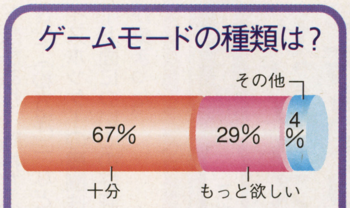
PS
もうぢゃ
パズル

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
1月10日発売／5800円

落下してくるコインをくっ付けて千円札にすると、画面上から消える落ちものパズル。2人対戦も可能。



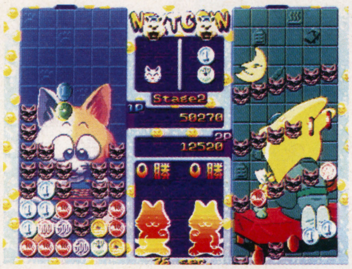
ゲームモードの種類は？



十分だという声が多かったが、「その他」の中には「連鎖を練習できるモードが欲しい」という意見もあった。連鎖を難しく感じたユーザーもいたようだ。

既に発売されているサターン版と同様に、お金をパズルにした点を高く評価したユーザーが目立った。「今までのパズルゲームにはなかった「お金」を両替するというアイディアが斬新だった（花ヶ崎宣人）」と、好評。

また「2人プレイがとても楽しいので、マッチ数は無制限にして欲しかった（加藤敬介）」「ルールを理解できれば、対戦もとても熱中できる（玉川純一）」と、対戦プレイも評価は高かった。



両替したコインがどこに集まるのかが、わかりづらいという意見も若干あった

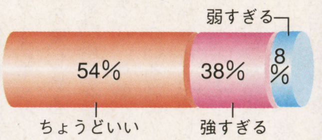
もっとグラフィックを鮮明にしてほしい

「コインのグラフィックをもっと鮮明にして欲しかった。特に10円と5円（佐々木貴宏）」というように、少し見分けづらかったようで、評価も低めになった。

ほかには「対戦ではキャラクタを選べるようにして欲しい（福田雄太）」「どうせなら敵キャラクタなども使える方が良かった（長谷川諭）」と、使用できるキャラの数が少ない点にも不満を感じたユーザーが多かった。

また「ゲームを楽しめるうえに両替の仕方も勉強できるので、子供には最適（野島裕也）」という少し違う視点から見た意見も見受けられた。

CPUの強さは？

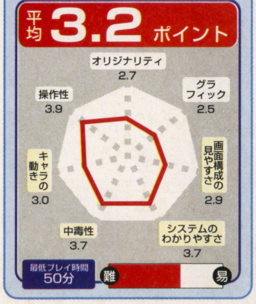


SS版の時はCPUが強いと答えたユーザーが目立ったが、今回のPS版では過半数が「ちょうどいい」と答えている。PS版では難易度が下がったのか？

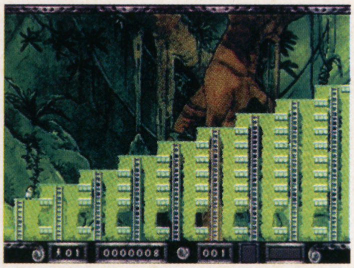
お金をゲームにして成功！ 見分けづらいのが×

SS
ロードランナー エクストラ
パズル

パトラ
1月10日発売／4800円



ゲーム自体はPS版と同一。ステージは110面以上が用意されており、エディットもできる。

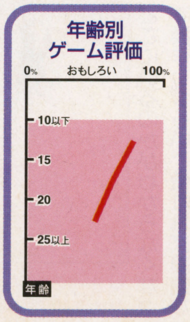


2人プレイでは、協力や妨害といった楽しみ方ができるのも人気があった

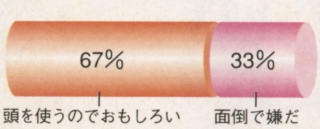
キャラの動きはPS版よりも上？

主にPS版との比較の対象になった要素が、キャラクタの動きについて。「SS版の方がキャラの動きが速くて良かった（久保義徳）」「PS版と比べると動きは速いが、SS版は考える時間がちょっと少ない（佐藤俊也）」と、動きに関してはSS版の方が良い評価を獲得したようだ。

不満はやはりPS版と同様に「キャラが小さすぎて目が疲れる（耳隆世）」という点。ほかには「何か次世代機らしい要素が欲しかった（沼尾盛史）」「ゲームも単調な作業の繰り返しなので飽きる（山道健一）」などもあった。



攻撃方法については？



敵に対して直接攻撃ができないために、少々不満を感じたようだ。しかし67%のユーザーはそれを戦略性と評価したようで、なかなか人気は高いものがあった。

©FPS／ETONA／FWS／Virgin Interactive Entertainment(Japan)・Douglas E.Smith／Presage Software

PS テーブル

ゲームの達人2

サンソフト
1月10日発売／8900円

将棋や麻雀など7種類のテーブルゲームが楽しめる。7人の達人を倒す事で「ゲームの達人」の称号が得られる。

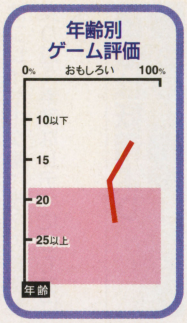
「多くのテーブルゲームを一つにするという考えはいいと思う（横田和哉）」「やったことがあるものもあったが、初めてやるゲームも多く新鮮（山本功二）」と、レーダーチャートにもあるように収録ゲームの多さが、テーブルゲームの初心者を中心に好評意見を集めていた。

また「やったことがないゲームでコマや牌の動かし方をヘルプで教えてくれるのは親切に感じた（藤波英一郎）」など細かい機能が数多くある点にも満足した人が多かった。

ゲームによって違う難易度に不満の声

ゲーム自体の難易度のグラフは「ちょうどいい」が多いが「囲碁で難易度1なのに妙にうまい（渡辺源太）」「将棋を最高レベルでやっても大して強くなかった（羽田浩二）」などゲーム別に難易度に差があるとの声が目立った。

また「4人打ちを全体で画面表示するあまり、麻雀の牌が小さくなって見にくい（渡辺正人）」と画面構成に対して不満を持つ意見も聞こえた。



初心者でもルールが分かる？

親切で分かりやすい	不親切
70%	30%

ゲーム数が多いだけに、知らないゲームを遊ぶ人への配慮は重要。ヘルプ機能などによる親切設定を高く評価する声はアンケートでも聞かれた。

PS パズル

ぷるるん！with シェイプUPガールズ

J・ウイング
1月10日発売／6800円

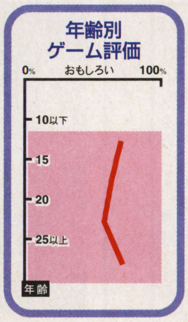
ブロックくずしをクリアすることで、人気4人組「シェイプUPガールズ」の映像を楽しめる。VSモードもある。

アイデアが多く見られるブロックくずしが人気

グラフィックが高得点をマークしているように「絵がとてもきれいでかわいい（大森育子）」など、クオリティの高い映像に高評価を下す人が多かった。

しかし「ムービーが少なくフォトが多いのは残念（高木郁太郎）」と見たモニターもいた。

だが一番多く意見を集めたのはブロックくずしであった。「対戦ができたり、豊富なアイテムを使ってテンポ良く遊べるのがいい（池田直樹）」や「アイテムなどに慣れてくれば熱中できて楽しかった。自分で好きなときにボールを打てるなどの、今までにないシステムもよい（神田誠也）」など、アイデアの多く詰まったゲームシステムが好評を博し多くの意見を集めたようだ。



フォトやムービーは？

きれいでよかった	水準には達してる	あまりきれいではない
34%	44%	22%

本文の好評価を裏付けする結果となった。「あまりきれいではない」と答えた人の中には編集などの本格的な機能を求める声も上がっていた。

SFC アクション

アルカノイド -Doh It Again-

タイトー
1月15日発売／4980円

普通のブロックくずし以外にも、2人プレイとして、交互・協力プレイや対戦モードなどの3種類が遊べる。

「自機の速さが調節できて便利（田川雅史）」とゲームがあきさせない点に好評が集まった。

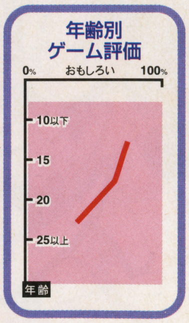
なつかしむ声だけでなく低年齢層で面白いとの声も

以前に出たファミコン版でも人気のあったソフトで「とてもなつかしくもおもしろい（田川雅史）」という声が多かった。

それだけでなく「対戦プレイなどの新バージョンがとても面白かった（立野伸一）」「EDITができるので長い間遊べる（椋木せいじ）」などの意見にもあるように、新たに追加された機能に対しても好意見は多かった。

またゲームを盛り上げる要素の数々については「BGMがきれい（竹内一城）」「アイテムの効果が楽しいし使える（阿部祐子）」「敵キャラクタが出るので同じステージを遊んでも何回も楽しめる（大竹正和）」と低年齢のモニターを中心に好評意見が集まった。特に敵キャラについてはモニター全体にも質問をしており、7割のモニターが敵の出現で攻略方法が変わるので楽しかったと、単調になりがちなゲームに工夫がなされてる点を評価していた。

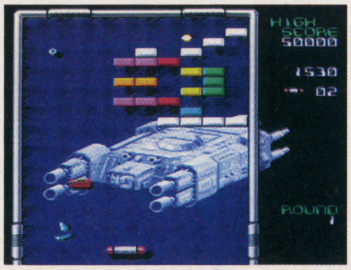
最後に、不評だったのが難易度について。「普通の面はかんたんだけどボスの面が難しい。協力プレイでちょうどいいくらい。1人では難しい（笹野誠太郎）」と不満を感じたモニターがやや目立った。



2人プレイは面白い？

とても面白かった	対戦らしい仕掛けが欲しい	対戦はいらない
55%	36%	9%

2人プレイは、対戦の他にも交互プレイや協力プレイがあり、それと比較しても対戦モードの人気は高い。さらに対戦を盛り上げる要素を求める声もあった。

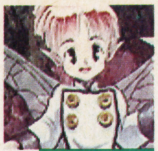


↑ステージ数の多さや、ボスの出現などが若いモニターに人気だった

対戦やEDIT機能などが楽しい！

©TAITO

君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは67ページを見てネ。



『父親の気持ちシミュレーション』システム解明！

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

娘を持つ父親の気持ちが体験できるこのゲーム。今回は立派な父親になるための情報を満載！　オープニングからゲームシステムまで徹底紹介といこう!!

シミュレーション	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
	SCE
PS	1月24日発売予定 5800円 メモリーカード対応（3ブロック）

娘の成長を見守る8年間 綴るは美しき成長の記録

突然授かった可愛い女の子を育てていくシミュレーション。パソコン版でおなじみのこの作品、PSで登場することが決定していたが、ついに全貌が見えてきた。まだ幼く無垢な娘をどう教育し、どんな女性に育て上げるかはプレイヤー次第。幾多の難関を乗り越え素敵なレディにしてあげよう！

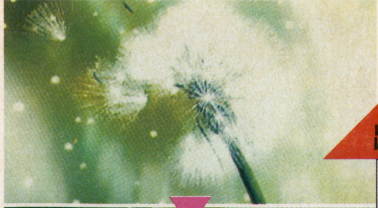
愛娘は妖精より授かりし賜物！

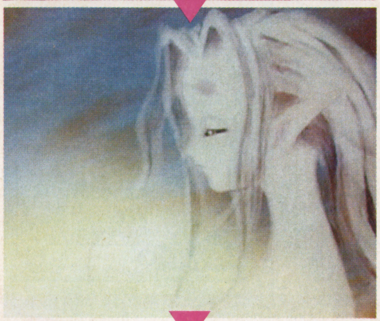
授かる娘は生まれたばかりの妖精の子。この子の願いは人間になること。さらにはプリンセスになりたいという夢を持っている。こんな子が、お目付け役の妖精ウズと共にプレイヤーの元にやってくることになるのだ。

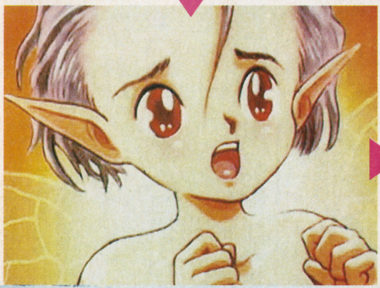
出生の秘密？ オープニング公開

オープニングではムービーにより妖精世界の様子が描かれる。プレイヤーの娘になる妖精の子が、母なる女王に人間のプリンセスになりたいとお願いしている。

妖精の願いは誰にも止められないものらしく、想いは遂げられて人間になる。







10歳から18歳まで娘の成長をサポート

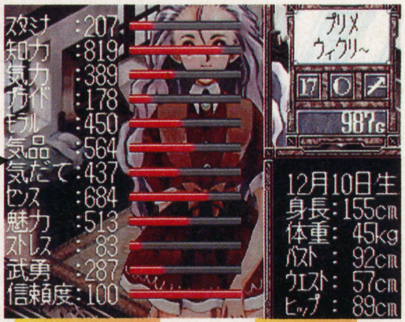
妖精であるこの子も人間になると10歳の娘。人間社会を学びながら成長する娘に、手を貸してあげるのがプレイヤーの役割であり、父としての手腕が問われるのだ。

基本的な生活の流れ

娘を授かる → 親娘生活スタート → スケジュール決定 → 学業・バイト → 学習・成長 → イベント → 8年間教育

基本はコミュニケーション

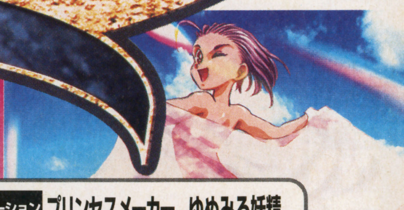
基本的に教育とは、ただ学校に通わせるだけではない。やはり娘の気持ちを大切にしたい。表情の変化や会話から察しよう。教育は愛がなくっちゃだめなのだ！



●**成長記録はグラフで**
娘がどれだけ成長しているか？この成長の度合いは、細かなパラメータグラフで確認できる。

パラメータがすべて？

パラメータはあくまで指針・参考程度に。パラメータに振り回されると良い結果は生まれないぞ



©Sony Computer Entertainment Inc.
under license from GAINAX and NINELIVES Inc.
イラスト：赤井孝美

PS詳細続報！ プリンセスメーカー ゆめみる妖精 『父親の気持ち』システムを解明！

立派な娘を旅立たせるために父としてできることはこれ！

父親として娘に何をしてやれるのか？ プリンセスになりたいという娘の願いをかなえるため、教育を受けさせるわけだが、そのためにできること（＝ゲームのシステム）を以下では紹介する。これらの方法で可愛い娘とコミュニケーションしていくのだ。

娘は父の背を見て育つ？ 父親の経歴決定システム

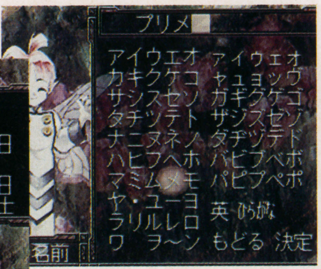
父親として自分がどんな人生を歩んできたか。父を見て育つ子供にとってこれは重要だろう。このゲームではプレイヤーがその人生経歴を選択できるシステムだ。

↑過去の職歴は6種類から選ぶ。選んだ職歴により娘のパラメータも変わる

←自由気ままな放浪者なんてのもある

父と娘のスタート地点！ プロフィールで性格決定

ゲームを始める前に娘の名前などのプロフィールを決定する。この時、娘の星座・血液型などを入力するのだが、組み合わせによって娘の初期資質が決まってくる。



↑娘の名前を入力する。もちろん名字はプレイヤーと同じものになる

↓誕生日に血液型も入力。どんな資質を持っているかが決定される

→この娘はちょっと性格に問題が？ あくまで初期の資質だから問題はないが…

教育＆育児に必要 娘とのふれあい！

毎日の生活で娘とどうつきあっていくのか。日々の行動できる項目は以下の通り。忘れてはならないのは娘の気持ちを理解し、ふれあいを大事にすることだ。

●買い物
娘へのプレゼントや生活必需品を購入するには市場へ出かける。商品は子供の成長に役立つものや季節の衣服など役立つものばかりだ。無駄遣いはしないように！

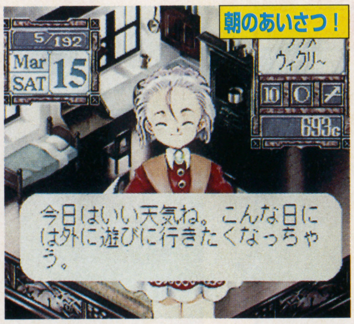
↑娘のためになるものは買ってあげたくなるもの。常に所持金には気を付けたい

●スケジュール
毎日、娘がなにをしたらいいのかを決定してあげるのがこれ。3項目の中から選ぶ1つのスケジュールは半月単位で進行していく。バランスよく教育していこう。

→半月単位で決定する。娘の体調などを気にしつつ、無理のないスケジュールに

●会話
娘が何を考えているのか、父親としては気になる点。会話はコミュニケーションの基本。話し掛けてあげると、娘は現在の状況を話してくれる。また、娘の方から話してくることもよくある。

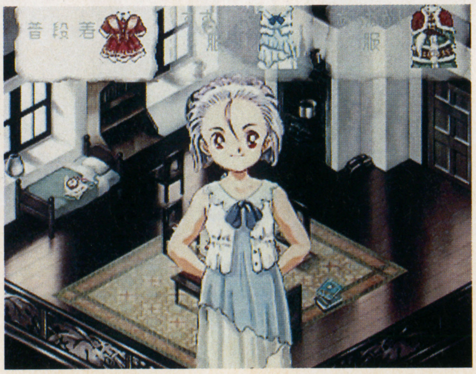
朝のあいさつ！



→なにはともあれ一日の始まりはあいさつから！ 会話から娘の状況を把握する

●着がえ
可愛いわが娘にはおしゃれさせたいもの。娘の服装は父親が決定する。これによって体調に気を配ることになる。

↓季節の服は必要。猛暑に普段着だと体調をくずすとかね

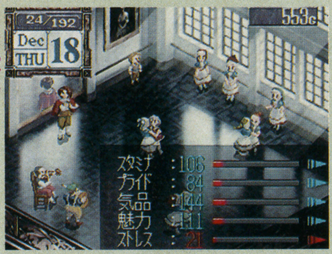


娘を教育するための3つの方法

●お勉強
学校に通わせて教育を受けさせる項目。学費はかかるが、プリンセスになるためには必要な教育をしなくてはならない。

●アルバイト
学校が勉強のすべてではない。アルバイトを通して社会を学ぶのも重要。給料も入るし、一石二鳥というワケ。娘のバイト代がなければ、やりくりできないのだ。

●お休み
忙しい毎日を送れば、幼い子供とはいえ、疲れは出るしストレスも溜まる。ストレスは病気の原因となる。そんな時はお休みしてリフレッシュさせるのだ。



↑学校通いもいいもの。友達などもできるか？ しっかり勉強してもらいたいものだ

↑アルバイトで得るのはお金だけではない。社会経験は将来に役立つだろう

この教育方法 次ページから詳細解説する

父の見守る中、娘は学び遊ぶ
愛娘の未来を作る日々の生活

教育を受けさせるために学校に通わせたり、アルバイトをさせたりと外の世界に触れさせるのは、子供の成長に必要なコト。他人とのふれあいや社会の厳しさは、娘をたくましく成長させる。

ここでは毎日の生活で娘が体験する様々なことを紹介する。外に出て行く娘の姿は、父として複雑な気持ちにさせられるが（笑）。

学校通いにアルバイト どちらもこれ精進！

基本的に娘に受けさせてやれるのは、学校に通わせることとアルバイトをさせること。この2つには様々な種類があり、ここから娘にあった教育を選んであげるのが重要。あまり無理をさせると娘も授業や仕事についていけない。

SCHOOL 学生生活

教育の基本といったら、やはり学校に通うことだろう。このゲームでは様々な専門教育を受けさせることができる。プリンセスを目指し、英才教育か？

●学校

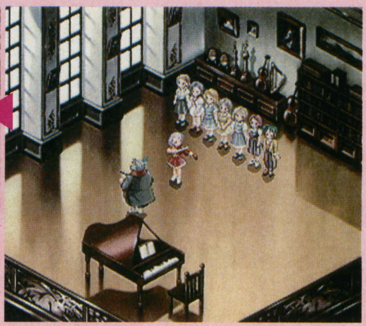
お勉強の基本と言える総合教育がここ。小・中学校に当たる感じか？ がんばって成績優秀になると学級委員に選ばれたりする。

⬆⬅学校生活は楽しいが、ちゃんと勉強しないと怖そうなクールボゥ先生に怒られそうだ

●音楽教室

音楽の才能を伸ばす教育機関。気品やセンスを磨くのに適している。プリンセスになるためには、様々な才能と努力が必要なのだ。

注目したいのは各学校にはテストがあるという点。この音楽教室なら音楽テストがあるわけだが、普段から真面目に勉強しておかないと良い点は取れない。



➡⬆テストは各学校で起こるイベント。毎日の勉強の成果が問われる。認められれば、やる気も出てくるだろう

●武術道場

武術を通して強靭な肉体と健全な精神を学ぶ。女の子に武術…と思うかもしれないが、それはプレイヤーの自由。様々なタイプの女性を育てることができる。

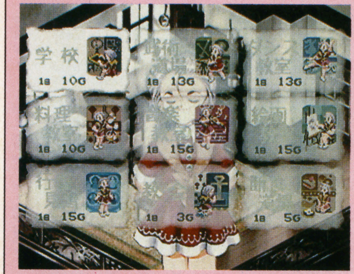
●ダンス教室

社交界にデビューするための必要条件（？）がダンス。この優雅さを学ぶところだ。素敵なレディを目指し、レッスンするのだ。

⬆⬅上の写真のキザそうな青年は、ダンス教室の先生。左の写真の武術道場の無骨さとはかなり違う

●その他教室

そのほかにも学校はあり、全部で9種類が用意されている。それぞれ特徴的な教育を受けさせることができるぞ。中には断食教室なる一風変わったものもある。



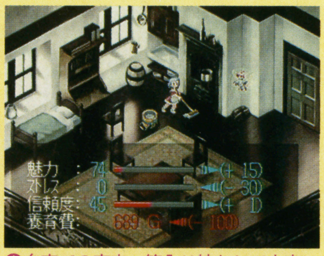
⬆特徴的な各教室から、娘にピッタリなプログラムを選んであげるのも父親の仕事だ

WORKS アルバイトでやりくり

学校生活が温室教育ならば、アルバイトは過酷な教育。年端もいかない少女を世間の荒波にさらすワケだ。しかし見返りは大きく、娘はいろんなことを学び、お金も入ってくる。

●家事手伝い

自宅での炊事洗濯などの、家事全般。自宅だけに給金はスズメの涙だが、父親のそばに置いておけるのはちょっと嬉しい（親バカ）。



⬆自宅での家事。箱入り娘として大事に育てるのなら、この仕事が一番か？

●メイド

お金持ちの家に働きに出るバイト。この家には手のかかる子供が2人もいて、大変な仕事なのだ。だが、将来お嫁に行く時には役に立つことが学べそう。

●子もり

託児所でのアルバイト。たくさんの子供の相手をする。このバイトをこなせば、良いお母さんになれそうだ。しかし子供に子供の世話をさせるなんて…父としては複雑なところだろう。

➡メイド先の女主人。ちょっと高飛車

●増えていく職業

紹介した職業はすべて10歳から働ける場所。このほかにも成長することで、就職場所は増えていく。

また、パラメータによっても職業が増えたりする。

⬆成長していけばこんなにたくさんの職場が。まだまだ条件次第では増える

バイトと学業のどちらが効果的？

確かに学習することだけを考えると、学校に通った方がより効果的。しかし学校に通うには、学費が相当かかるのだ。お金が無くなって予定が台無しなんてこともある。

一方、バイトはお金は貰えるのだが、ストレスが溜まりやすく学習効果も学校に比べ低い。所持金と相談しバランス良い学習予定を立てる必要がある。

⬆勉強もアルバイトも、慣れが必要。慣れてくれば、効果もアップするのだ

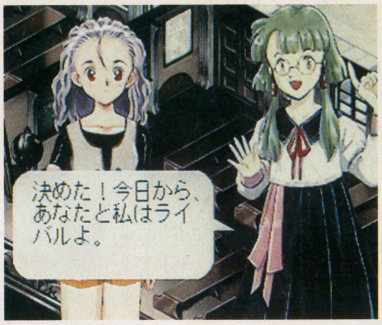
PS詳細続報！ プリンセスメーカー ゆめみる妖精
『父親の気持ち』システムを解明！

毎日の生活で娘を待つさまざまな出来事

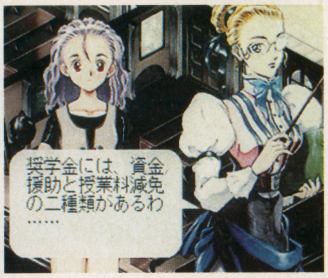
毎日淡々と学校へ行ったり、バイトに明け暮れる訳ではない。生活していれば様々な出来事が起きるものだ。そんな娘の出会うイベントの一部を紹介。変化に富んだ生活で、娘は何を学ぶのか？

●学校にて…

各学校で成績が良いと、娘にライバルができる。成績優秀な娘に対し対抗心を燃やす存在だ。ほかにも奨学金が貰えたりと、イベントが多いのが学校生活だ。



⬅➡ライバルのチアー。左はメテラ。洗剤か？（笑）



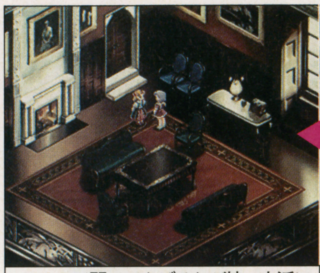
⬆成績が認められ、奨学生に。父として喜ばしい限りだ。金銭的にもね…（笑）

●相談相手はつらい？

成績優秀な娘なら家庭教師のバイトがオススメ。このバイト先はメイドとして働いた家と同じ。この子供に相談相手になってくれと頼まれることがある。

頼りになるお姉さん？

なつかなかった生徒が悩み事を…？頼りになる先生ぶりを発揮できるか



しっかり聞いてあげるわが娘。立派に育ったものだ。自立する日も近い？

●親娘の誕生会

誕生日にはプレゼントを買ってあげられる。もちろん強制ではないが、娘の成長は祝いたいもの。娘から信頼される父なら、娘から誕生日プレゼントがもらえるぞ。

⬆娘からプレゼントが！　嬉しすぎる瞬間だ

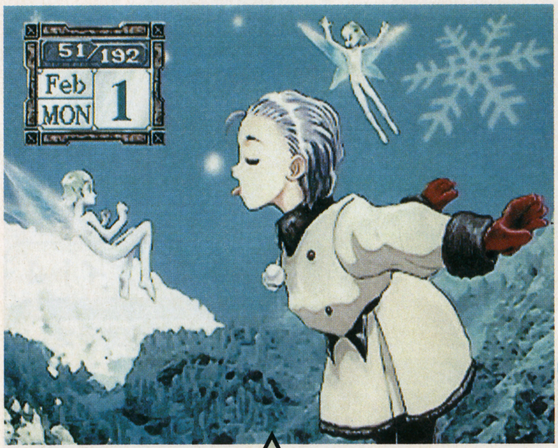
ひとときのやすらぎ 休日のすごし方は？

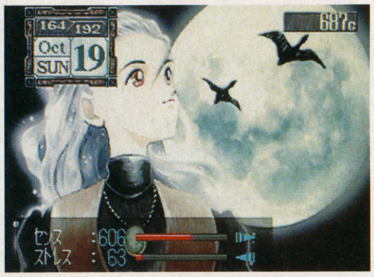
勉強やバイトばかりの生活では娘の体調も悪くなってしまう。そんな時はお休みを取ることができる。2種類の方法があって、それぞれ有意義にすごせる休日だ。

●バカンス

郊外へのバカンスは父娘にとって楽しいもの。春夏秋冬で行き先も異なり、心の底からリフレッシュできるだろう。

また、年や季節ごとに違うグラフィックも美しい。





⬆⬅バカンスに出かけるとこんな美しいイラストが。娘が実は妖精であることの片鱗も見える

親娘水いらずですごす休日は最高？

休日は娘と2人で郊外にバカンス!!　といきたい。バカンスは感受性などのパラメータのアップにもつながるし、ストレスは大幅に解消されるし良いことづくしなのだが…。しかし、そうもいかないのが金銭問題。半月間も郊外での暮らしをするわけだから、かなりの資金がいるのだ。やはり、お出かけはたまにするからいいのか？

●自由行動

休日のすごし方を娘に任せてしまう方法。娘は自由に休日を使い町へ繰り出すこともあれば、自宅でごろごろしていたりもする。

⬅⬆町へ買い物に出かける娘。このお金は家から勝手に持ち出したのか…？

愛娘の成長記録

娘の成長していく姿を見るのは父親として最高の時間だろう。ここは娘の成長ぶりのアルバムを公開しよう。

そして旅立ち…

子供はいつか旅立っていく。エンディングでは、立派になった娘が見られるのだ。

8年という月日は娘をどう変える？

美少女多数登場のドキドキわくわくシミュレーション

初春ギャルゲー百花繚乱! 2
GAL GAME SPECIAL'97

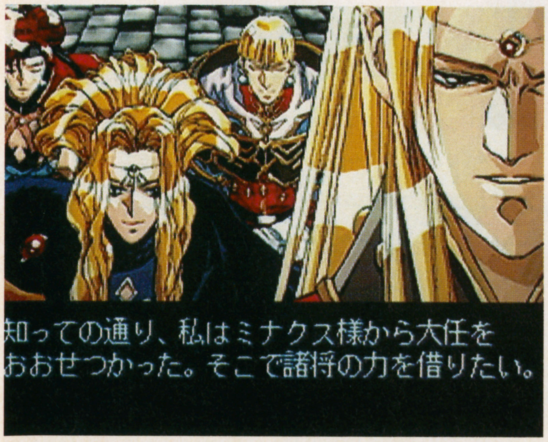
パソコンの人気美少女ゲーム最新作のPS移植版。練られたシナリオと登場キャラの恋模様が魅力のシミュレーション。もちろんPS版のオリジナル要素もいっぱいだ。

シミュレーション	ドラゴンナイト4
	バンプレスト
PS	1月31日発売予定 6800円 メモリカード対応（1〜3ブロック）

カケル旅立ちの時 仲間を集めて魔王軍の侵略を阻む

パソコンで人気の美少女ゲームの移植作。その練られたシナリオと過激なビジュアルが話題を呼んだタイトルだが、PSに移植されるにあたって過激なシーンはカットされている。しかし、PS版だけのオリジナル要素を盛り込むなど、単なる移植作にとどまらない。

本作は、伝説の勇者ヤマト・タケルの息子カケルが主人公。15歳になったカケルが、侵された平和を取り戻すため冒険へ旅立ち、仲間と共に魔族の四天王ルシフォンに戦いを挑むのだ。



⬆カケルの倒すべき敵となるルシフォン（右）。強大な魔力を持ち、冷徹で誇り高い。魔族の王ミナクスの命令でカケルの命を狙う

⬆父の剣を携え、旅立つカケル。どんな出会いや戦いが待っているのか

本作の主人公 ヤマト・カケル

➡正義感にあふれ、曲がったことが大嫌い。いつも物事を良い方向に解釈する都合のいい性格

©エルフ／バンプレ企画／BANPRESTO

PS詳細続報！
ドラゴンナイト4 タスタの港町までのストーリー

ルシフォン直属の3魔将

PS版のオリジナルキャラとなるルシフォンの部下。あらゆる手を使ってカケルの命を狙ってくる。

クエストモードは出会いと情報収集

街や村の中での行動を、このゲームではクエストモードと呼ぶ。このモード中で住人や仲間と会話すると、RPG同様に様々なイベントが発生する。ここで必要最低限のイベントをクリアしなければ街からは出られないのだ。

なお、このモードではトルヘスの訓練所に誰かが登録されている場合があり、ここで新しい仲間を増やせる。

⇧個性的なキャラが多数登場し、カケルの冒険を盛り上げる。会話もけっこう笑えるぞ

⇧街や村での情報収集は欠かせない。同じ言葉になるまで何度も話しかけるのが大切

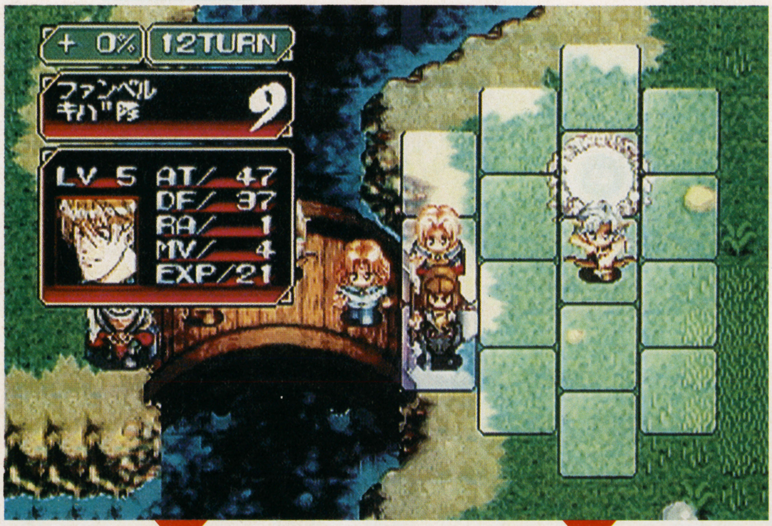
⇨ユリシーズの街以降に登場するトルヘスの訓練所。必ず訪れよう

ルシフォン軍を撃破し街や村を解放する

街から街への移動の間に戦闘が起こる。敵の勢力を確認し、マップ上にユニットを配置したら戦闘開始。戦闘はターン制で行われ、決められたターン数内で敵を全滅させるか、敵の本拠地を占領しなければならない。

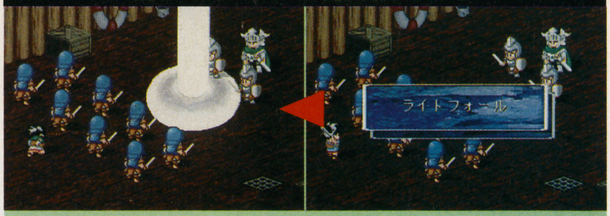
逆に、こちらの主要キャラ6人のうち1人の部隊でも全滅するとゲームオーバーになる。

各ユニットはキャラに8人の兵士を加えた形で構成されており、剣士隊や魔法隊といった種類がある。当然、部隊ごとに特徴や攻撃可能範囲が異なるので、それらを考慮しつつ戦うことが肝心。



⇨白いパネルの部分が攻撃可能範囲。弓矢隊は中距離攻撃タイプ

各キャラごとの特殊技もある



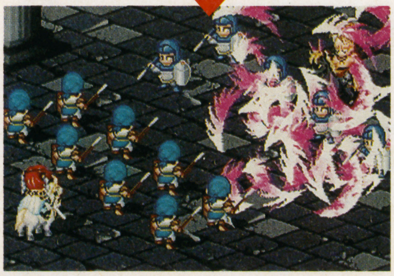
通常攻撃以外にもキャラ独自の特殊技がある。これはグラフィックも派手で、攻撃力も高い。しかし戦闘が自動なので任意に選べないのは残念。

間接攻撃

1～2マス内なら攻撃できる弓矢隊、ドラゴンナイト隊といった部隊は中距離タイプ。3～5マス離れたところのみ攻撃できる魔法隊や大砲隊は遠距離タイプとなる。反撃できない敵を攻撃することが重要。

直接攻撃

隣接した部隊にしか攻撃できない。剣士隊や騎馬隊や忍者隊、格闘隊、工作隊、僧侶隊などがこれにあたる。魔法隊などの間接攻撃で敵に被害を与えておいて、これらの部隊でトドメをさすのが賢い戦い方。



⇦⇧直接攻撃と間接攻撃をうまく組み合わせれば、こちらはまったく被害を受けずに敵を倒せる

戦場のオアシス「復活の泉」

戦闘を行うたびにユニットの兵士数は減っていく。しかし、この復活の泉の上で1ターン過ごせば兵士数が全回復するのだ。うまく活用すると、戦闘を有利に進められる。

笑いあり涙あり
そして恋ありの
カケルの大冒険

バーンからタケル宛てに届いた1通の手紙からカケルの冒険は始まる。しかし、強大なルシフォン軍に立ち向かうためには、カケル1人ではどうにもならない。旅の途中の街や村で出会う様々な登場人物と力を合わせて、失われた平和を取り戻すのだ。

1 旅立ち・ソニアの街

カケルが最初に訪れる街。バーンに面会すると、問題児のライナスをどうにかしてほしいと依頼される。無事に解決すると、バーンの息子セイルが仲間になる。

⇧セイルは、カケルとは対照的で、気が弱くて泣き虫。何よりも教育係のサラを恐れている

サラ

PS版のオリジナルキャラ。バーンのもとで修行する神官で、セイルの教育係。性格は横柄かつ強引で、セイルの天敵

2 黒い恐怖・レイモンド王国

レイモンド王によると、触れた者すべてを石に変えてしまうという「黒い霧」が西から発生し、この国に迫っているという。そして東からはルシフォン軍が…。

今まさに黒い霧に包まれようとした時、謎の騎士エトが現れる。

⇨レイモンド王国から東に向かうと初の戦闘となる。エトを中心に切り抜けよう

謎の騎士・エト

レイモンド王国で出会う謎の剣士。強くて頼れる存在

3 序盤の重要地・ユリシーズの街

街を探索すると、魔道士のタマゴのネレイドと出会う。また、今後ずっとお世話になるトルヘスの訓練所もこの街から登場する。仲間にできるのは、剣士隊のカルタスと魔法隊のネレイドのどちらか1人。また、その後魔法隊のナターシャが仲間になる。

⇧この街以降も、このオッサンにはしばらく世話になる

⇧ルシフォン軍への投降を拒否して、縛られてしまったネレイド。彼女は頼りになる仲間だから助けてあげよう

CHECK 特定の女の子とデート

PS版では、ユリシーズの街以降の街や村で写真のような♥が出現することがある。

カケルがこれに触れると、そのとき仲間にいる女の子の中の1人とデートができるのだ。親密度もグッと上がる、ドキドキのイベントだ。

⇧選ぶ女の子によっては、その後のストーリーに影響があるかもしれないぞ

4 とどかぬ想い・ラビニアの街

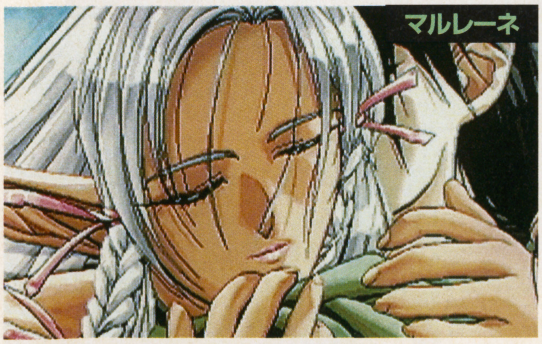
ここの訓練所に登録されているのは、剣士隊のネプチューンと騎馬隊のゴロンゴン。仲間にできるのはどちらかだ。ビジュアルシーンではハーディスが登場する。

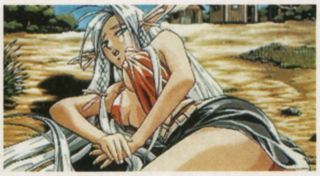
⇨エトに口説かれたネプチューン。最初はいやがっていたけど、後になると…

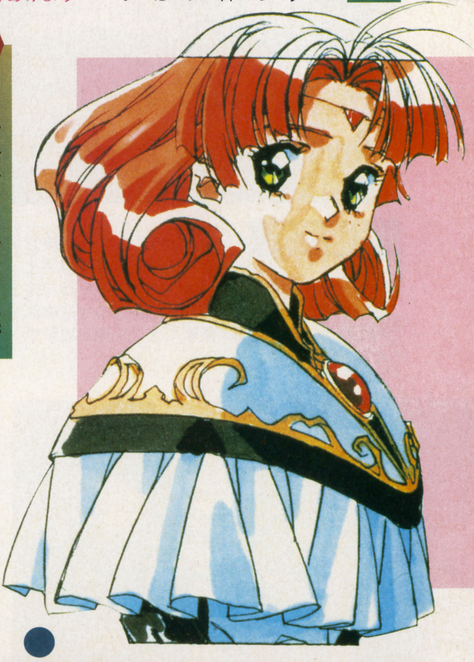
5 憂いの美女・トリアノンの村

ルシフォン軍に侵略されたエルフの村。倒れているマルレーネを助けるとイベントが発生し、その後で仲間になる。また、セイルの教育係のサラがカケル一行の後を追ってきて仲間に加えてほしいと迫る。セイルは嫌がるが、頼りになる存在なので仲間にしよう。

⇩マルレーネとは、こんなドキドキのイベントがいっぱい







ナターシャ

カケルの幼なじみ。カケルの前では素直になれず、ケンカばかり

PS詳細続報！ ドラゴンナイト4 タスタの港町までのストーリー

6 復讐・シーボーズの港町

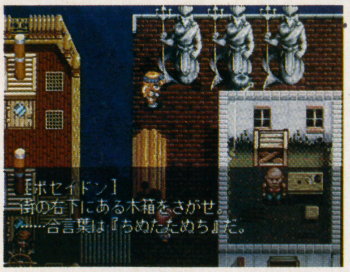
踊り子のパンドラが登場し、仲間になる。訓練所では、双子のメイフェアとクラリス（条件付き）のどちらかを加えられる。なお、ここでサラが戦列を離れる。

パンドラ

⇨ルシフォン軍に殺された親の仇を討つため、踊り子となり旅を続けていた

7 守り神・カラープの港町

この町の訓練所には誰も登録されておらず、また仲間になるキャラもいない。ただ、町の守り神のポセイドン像を調べると…いいことがあるかも。



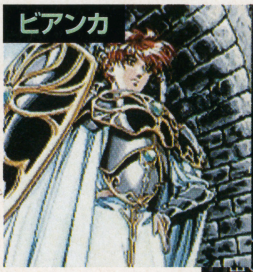
⇧仕掛けはそんなに難しくはない。記憶力さえしっかりしていれば大丈夫

マルレーネ

トリアノンの村で出会うエルフ一族の女性。いつも悲しげな表情で、遠くを見つめている

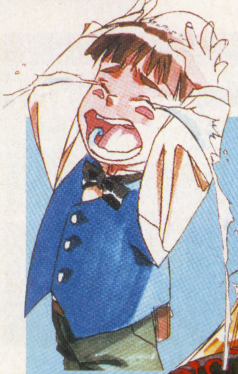
8 お姫さま・ロンボニ王国

訓練所に登録されているのは忍者隊のサントスと大砲隊のガリバン。どちらも頼りになるキャラなので迷うところ。また、街を出ようとすると、王女であるビアンカ（騎馬隊）が仲間になる。



ビアンカ

⇧⇨王も手を焼くほど行動的なビアンカ姫



セイル

タケルの戦友、バーンの一人息子。ドラゴンナイトの血筋を受け継ぐ正統な後継者だが、本人にはその自覚が全くない

9 大砲少女・ミシェルの街

街を歩いていると、大砲に乗った少女ロザリンドと出会い、イベントが発生したあと仲間になる。訓練所に登録されているのは、根暗の魔法隊ネクラマンサーと美貌を自慢する忍者隊セイラ。

ロザリンド

⇧まだ小さいけど、おじいちゃんの仇を討つため勇ましく戦う

10 爆弾少女・ホビットの村

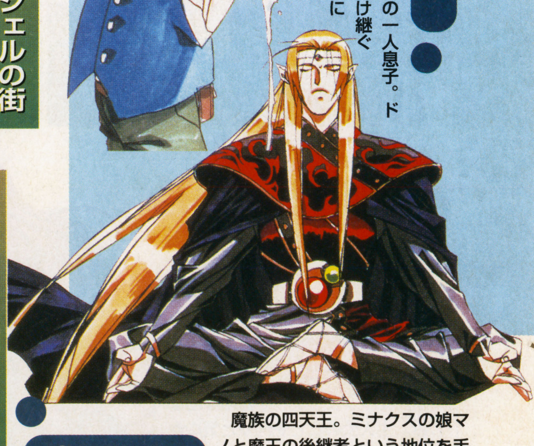
ホビット族のジーナが登場。彼女（工作隊）と話をした後に訓練所に行けば、彼女か工作隊のピエールを仲間にできる。また、マルレーネとのイベントが発生する。

ジーナ

⇧火薬の量を間違えて失敗し、ドリフ状態のジーナ

11 船入手・ブレイズの港町

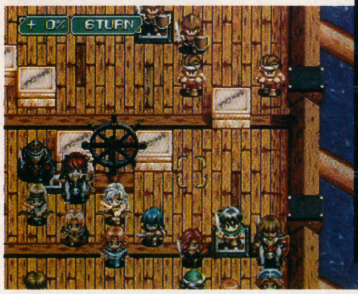
ドラゴニア大陸へ向かうためアンガスから船を強引に入手する。また、戦列を離れていたサラが復帰し、訓練所にはラビットとパウエル（ともに工作隊）がいる。



ルシフォン

魔族の四天王。ミナクスの娘マノと魔王の後継者という地位を手に入れるためカケルの命を狙う

⇩街を出ると、船上戦が待っている



⇧彼がアンガス。いけすかないヤツだ

12 流されて…・孤島

ルシフォン軍の奇襲により、船は沈没し、無人島に流れ着くカケルたち。そこでベイリットという美女と出会うが…。その後、カケルたちは救出されるが、なぜかサラの姿だけが見当たらないのだ。

⇧ベイリットに助けられたカケルだが、この名前ってどこかで聞いたような…

13 僕の宝物・タスタの港町

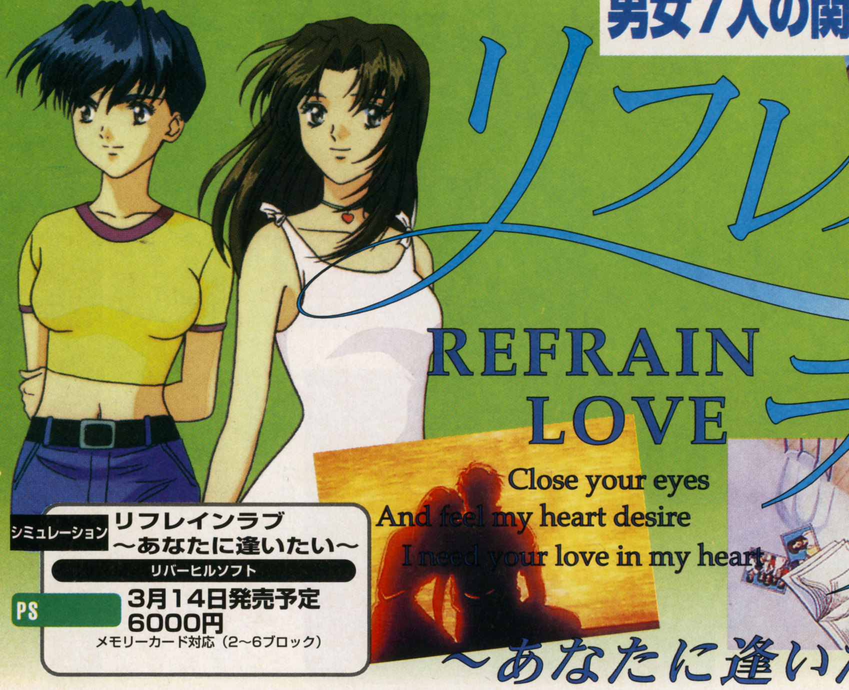
無人島から無事に救出されたカケルたちはこの町へたどり着く。ここでターニャンという変な女の子に、ナターシャからもらったお守りを盗まれてしまい、必死でターニャンを探しだすことになる。訓練所では大砲隊のバルカンか先程登場した忍者隊のターニャンを仲間にできる。

⇩トルヘスが登場するのはこの町まで。ご苦労様

カケル一行の冒険はまだまだ続くのだ！

男女7人の関係を描く恋愛SLG

リフレインラブ ～あなたに逢いたい～
REFRAIN LOVE



シミュレーション　リフレインラブ～あなたに逢いたい～
リバーヒルソフト
PS　3月14日発売予定
6000円
メモリーカード対応（2～6ブロック）

大学生の男女7人の人間模様を恋愛ドラマ風に描いた本作品。今回の続報では、登場人物の立場などやシステム面にいたるまでを詳細報告といこう。

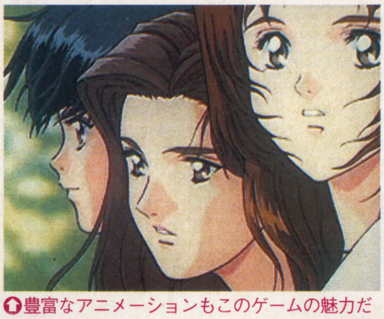
男同士の友情と、女性への愛情…どちらを取るかはプレイヤー次第

プレイヤーは大学4年生。クリスマス・イブまでの半年間を有意義に過ごし、友人や女の子との交流を深めていくのが目的となる。

ストーリーの中心はプレイヤーを含む男女7人のメインキャラ。好みの女の子を追いかけ続けるのもいいが、男同士の友情も大切。休日のデートや遊び、イベントを通じて各キャラとの関係は深まっていく。

こういったプレイヤーの行動がメインキャラたちの人間関係に影響を及ぼし、エンディングが変わっていくのだ。

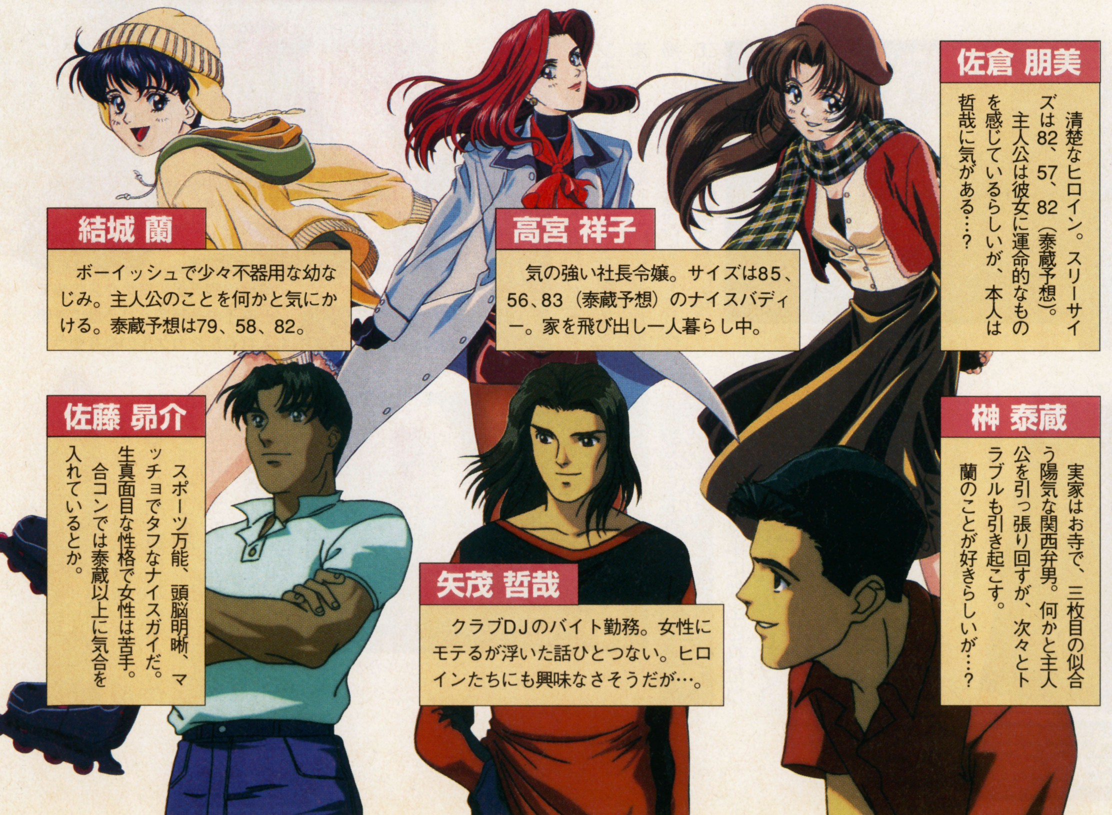
会話中の選択で好意度が変化する



豊富なアニメーションもこのゲームの魅力だ

主人公を巡る6人の男女

メインキャラは主人公に対し、女性なら好意度、男性なら友情度といったデータを持つ。このデータがゲームの重要なポイントだ。



結城 蘭
ボーイッシュで少々不器用な幼なじみ。主人公のことを何かと気にかける。泰蔵予想は79、58、82。

高宮 祥子
気の強い社長令嬢。サイズは85、56、83（泰蔵予想）のナイスバディー。家を飛び出し一人暮らし中。

佐倉 朋美
清楚なヒロイン。スリーサイズは82、57、82（泰蔵予想）。主人公は彼女に運命的なものを感じているらしいが、本人は哲哉に気がある…？

佐藤 昴介
スポーツ万能、頭脳明晰、マッチョでタフなナイスガイだ。生真面目な性格で女性は苦手。合コンでは泰蔵以上に気合を入れているとか。

矢茂 哲哉
クラブDJのバイト勤務。女性にモテるが浮いた話ひとつない。ヒロインたちにも興味なさそうだが…。

榊 泰蔵
実家はお寺で、三枚目の似合う陽気な関西弁男。何かと主人公を引っ張り回すが、次々とトラブルも引き起こす。蘭のことが好きらしいが…？

メインキャラたちは合コンで知り合うことに。彼らのドラマはここから始まるのだ

PS詳細続報！ リフレインラブ 主要登場人物+序盤イベント

ストーリーを彩るサブキャラたち 新たな出会いが新たな展開を生む

ストーリーの進行とともに、プレイヤーはメインキャラ以外の人物たちと出会っていく。彼らサブキャラとの出会いは、バイト先で知り合ったり、メインキャラとの関係者であったりと人それぞれ。

展開によっては会えないキャラもいる。メインキャラと違い、サブキャラは好意度などのパラメータを持たない。彼らとの仲はイベント以外では深まらないのだ。

ここでは総勢20人のサブキャラ中、10人を紹介しよう。

⇧いろんな所で新たな出会いが待っているのだ

バイト先で知り合うキャラ

久志原 美紀
コンビニに勤務。少々気が強い

伊達 美里
ホストクラブの常連のお姉さん

山崎 平吉
工事現場の気のいいおっさんだ

端間 みつき
レンタルビデオ店勤務の変わった女性

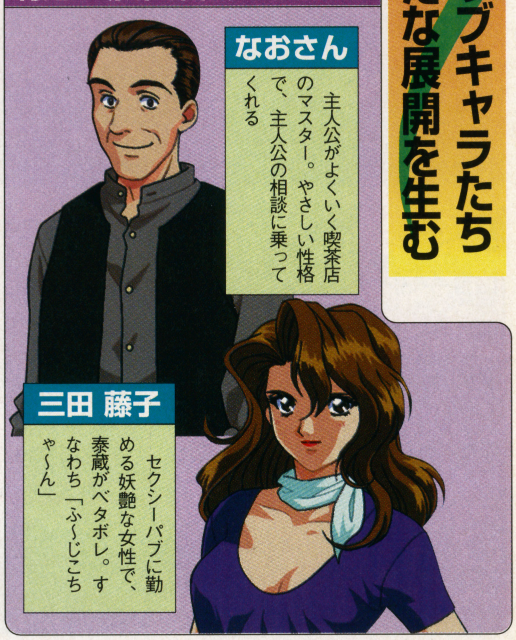
イベントで登場するキャラ

矢茂 かすみ
哲哉の妹。兄に似て美人。ヒロインたちと同じ桜咲女子短大に在籍する

綾乃
なおさんの娘。短大を目指す受験生。桜咲女子のおっかけをやっている哲哉

伊達 一彦
高宮グループのエリート社員で、祥子を付け狙う。美里との関係は…?

特定の場所で出会えるキャラ



なおさん
主人公がよくいく喫茶店のマスター。やさしい性格で、主人公の相談に乗ってくれる

三田 藤子
セクシーパブに勤める妖艶な女性で、泰蔵がベタボレ。すなわち「ふ〜じこちゃ〜ん」

そして謎の男

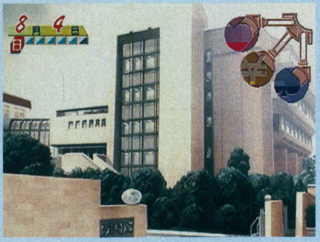
⇧各地に出没する怪しい男。ヒロインたちに付きまとう

舞台となる桜咲町4地区

外出で移動できる場所は桜咲町4地区の全28カ所。はじめは行けなかった場所も、イベントや特定のバイトを選択することで移動可能になる。デートなどでは駅から他地区に行くこともあるぞ。

●桜咲女子短大はココ 北区

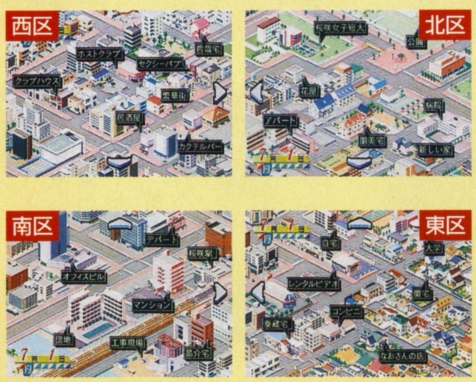
この地区の目玉は、ヒロインたちの在籍する桜咲女子短大。彼女たちに会うにはここで待ち伏せるのが一番。朋美の家や、彼女のバイト先の花屋などもある。


⇧桜咲女子短大前。朝や夕方に、登校、帰宅中のヒロインたちや、かすみをよく見かけることができる

●待ち合わせは？ 南区

待ち合わせのメッカ、駅前はこの地区にある。駅前を中心にビジネス街として栄えており、高宮グループのビルなどがある。祥子や昴介の家もこの地区にあるのだ。

⇨桜咲町外へデートなどにいくときは、駅前が待ち合わせ場所だ



●自宅はここだぜ 東区

主人公の自宅があるのがここ。コンビニやなおさんの店など、主人公がよくいく店もこの地区。ちなみに、主人公や泰蔵たちが通う大学は主人公の家からすぐ近く。

蘭の家や泰蔵の家もこの地区にあり、主人公の行動の中心となる地区といってもいいだろう。

●繁華街中心の 西区

ホストクラブにセクシーパブ、飲み屋やカクテルバーなど、遊ぶ場所にはこと欠かない西区。繁華街を中心に、人通りの絶えない活気のある地区だ。クラブハウスや、そこでバイトする哲哉の家もこの地区にある。

⇧繁華街前。休日にここに来れば、多くの知り合いと出会うことだろう

© RiverhillSoft Inc.

正しい大学生活の過ごし方 愛と友情の半年間を生きる!

6月下旬からクリスマス・イブまでの半年間、プレイヤーは遊びに行ったりバイトをしたりと、自由な行動が取れる。大学はというと、後は卒論を提出するだけで、出席する必要はない優雅な身分なのだ。

平日はバイトや趣味で能力や所持金を増やしたり、街に出かけて各キャラと出会って交流を深めていく。土・日には平日の行動に加えて友人や女の子を遊びに誘うことができる。

一日は朝、昼、夕方、夜に分かれており、時間帯や季節によって出現イベントが変化するぞ。

この繰り返し

平日日程

平日しかできないのがバイト。主人公以外のメインキャラは大学に行っているので自己鍛錬に励もう

イベント

一定の条件でイベントが発生する

休日日程

休日は平日と逆にバイトができない。メインキャラたちは大学が休みなので、遊びに誘える日だ

4種のデータを常にチェック

現在の各状態を示すデータは3種類。メインキャラとの関係や所持金を示すシンボリックパラメータ、自分の能力を示すサブパラメータ、そして日時や時間を示すカレンダー。どれも重要な情報だ。なお、各名称は開発段階のものなので、変わる可能性もある。

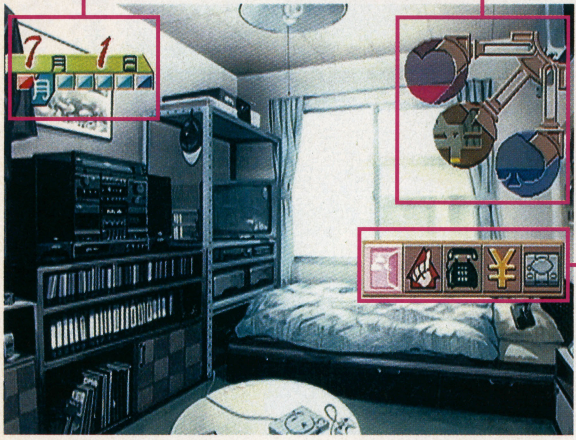
各データは主人公の行動によって刻々と変化していくのだ

シンボリックパラメータ

ゲームを通じて、特に注意する3つのデータが示されている。♡は女の子たちの好意度、¥は所持金、♤は友人たちの友情度を示す。個人の好意度や友情度は見られない

カレンダー

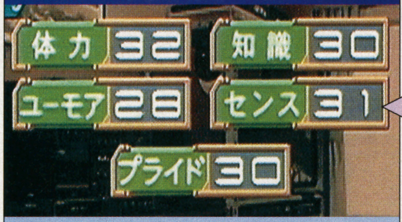
ゲームは1日単位で進行し、カレンダー上部は現在の月日、下部は曜日を示している。上部のカレンダーは朝だと黄緑、昼は青、夕方はオレンジ、夜は紫色にと変化する。



コマンド

主人公の行動アイコン。左から、外出、趣味、電話、バイト、オプションだ。外出と趣味は夜は行えない

サブパラメータ



主人公の各能力。このゲームには、～が高いとこの女の子から好意を持たれ易い、ということはないのだ

サブパラメータ中、常にチェックしておきたいのが体力。この値が30以下ぐらいになると、倒れてしまい、病院に運ばれてしまうことに

趣味で能力アップ

『趣味』では自分を鍛えることができる。全4分野の趣味はそれぞれ各能力に対応しており、1回の実行で2～3の能力アップが可能。唯一自由に上昇させることができないのがプライド。趣味を実行していれば、まれに1ほど上昇することがあるが、完全に運任せだ。オール99の道は遠い?

体力

健康度や運動能力のアップをはかる。このデータを増やさないと、ダウンしてしまうぞ

知識

本を読んで学力アップ。入社試験や卒論、エンディングなどに影響を及ぼしてくるデータだ

ユーモア

テレビを見てユーモアセンスを向上させる。趣味以外にも、会話の選択やバイトで、頻繁に変化する

センス

音楽や服装などのセンスをアップさせる。やっぱりセンスのいい男はカッコいいのだ

電話で休日の約束

金、土曜日に、メインキャラと翌日のデートや遊びの約束をするコマンド。好意度や友情度が低いと、断られることもあるぞ。

金、土曜は電話デー。翌日の予約は忘れずに。当日になっての誘いはできないのだ

バイトでお金をゲット

平日はバイトでお金を稼ぐことができる。時間帯は昼だけや、夜だけなど短時間。月が変わると、選択できるバイトは変化する。

まずは契約

バイトの申込は平日のみ。辞めたり変更するのも、ここで行う

規定時間に出勤

規定の時間になると出勤。サボることもできる。なお、給料は日払いだ

リフレインラブ 主要登場人物+序盤イベント

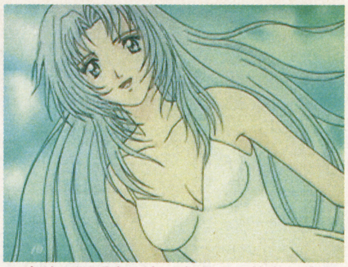
豊富なイベントで演出されるドラマチックなストーリー展開

時間帯や場所、好意度など、さまざまな条件でイベントは発生する。中にはアニメーションを伴うムービーイベントも多数含まれている。ここでは、序盤に発生するイベントをいくつか紹介しよう。

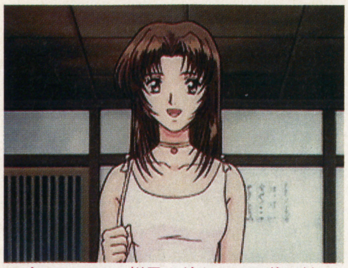
合コンで出会ったあの娘は…？

ゲーム開始直後に起こる、メインキャラたちの出会いを綴ったプロローグ的イベント。特に多くのアニメーションが見られるぞ。

夢で見た理想の女性と瓜二つの女性と公園で出会った主人公。その場は別れてしまうが、友人の泰蔵に頼まれて出たその日の合コンでは、なんと彼女の姿が…。



卒論の説明会の夜、主人公は美女の夢を見る。フロイト曰く「欲求不満」

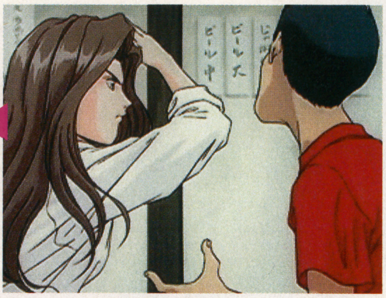


合コンでは、祥子や幼なじみの蘭に続いて昼間の女性が登場。主人公の心中やいかに

●合コンの夜は更け…

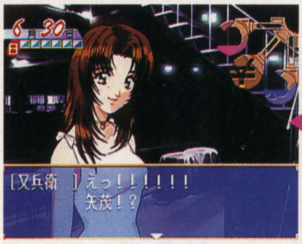
合コンの最中、突然始まったケンカ。スケベな話ばかりする泰蔵に、祥子が腹を立てたためだ。

気分を変えるため、飲み屋から場所を変える6人。二次会は友人の哲哉がDJを務めるクラブハウスとなる。哲哉は合コンの女の子に興味がなさそうだが…。



乾いた音が飲み屋にこだまする。イタそ〜

場所変更を提案する泰蔵。行き先は哲哉のバイトする店だ。自ら合コンのライバルを増やしてどうする泰蔵！



主人公と2人きりになった朋美。しかし、彼女は哲哉に興味がある雰囲気だ…。どうする主人公？

かすみ登場！

7月7日の七夕。この日は哲哉の妹、かすみが引越してくる日だ。そのことを思い出した主人公は引越しの手伝いに向かう。

主人公がかすみの引越し先に行ってみると、引越しはすでに終わった後であった。主人公が来たことを迷惑がる哲哉だが…。

突然やってきた主人公に怒り出す哲哉。ちょっと友情度ダウン。どうやら彼、照れてます

ここでかすみが登場。彼女の話によれば、哲哉は実家で主人公の話をしていたらしいが…

彼女とはこの先、何度か会うことに

バイトのお姉さんと…

コンビニでバイトを始めると、知り合いになる女性『美紀』。そのままバイトを続けていれば、彼女は主人公のことを気に入って食事をおごってくれるのだ。

食事が終われば今度は飲み屋。美紀は飲み代もおごってくれるとのこと。主人公は美紀といい雰囲気で酒を飲むことに。

美紀と主人公にはこの後、進展があるのだろうか…？

あなたの好きな人は…？

バイトを続けていると、ある日美紀から意味深な質問が。ここで「いる」と選択すると…

先の質問で「いる」を選んでおけば、美紀から夕食のお誘いが…

さらに飲み屋にまで行ってしまう主人公。けっこう無節操です、ハイ

蘭の誕生日

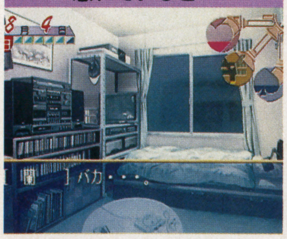
8月4日は蘭の誕生日。前日になおさんの店にいくか、桜咲女子短大にいけば主人公はそのことを思い出す。

当日、蘭の家に花を持って彼女に会いに行けば、誕生日を祝うことができるのだ。主人公とは幼なじみといった関係からか、なかなか素直に感情を表さない蘭だが、このときばかりは…。

8月3日のなおさんの店にて。やっぱりなおさんは頼りになります

当日、蘭の家に会いに行くと彼女の姿が。好意度を大きく上げるチャンスだ

忘れていると…



誕生日のことをすっかり忘れていると、蘭から怒りの電話が

『ときメモ』では語りきれなかったデートがメイン

今回の『ときメモ』は装いをガラリと変えて、コマンド選択式のアドベンチャーとして登場！　そして今回のヒロインとなったのは、『ときメモ』キャラのなかでも人気の高い虹野さんなのだ。

今回は3年間の中の数日間の出来事を掘り下げたストーリーになっており、特に「デート」に重点をおいた作りになっている。新着画面を見る限り、舞台はやはりきらめき高校のようだ。

このシリーズは3部作になっているとのことなので、あと2人が誰なのかとても気になるよね。

初春ギャルゲー百花繚乱！ 4
GAL GAME SPECIAL '97

『ときメモ』のあのコだけとずっと会っていたい…。そんな、全国の男子の思いをかなえてくれるゲームが登場！　今回は虹野サンだっ！

ときめきメモリアル™ ドラマシリーズ vol.1

アドベンチャー	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1 虹色の青春
	コナミ
PS	今夏発売予定 価格未定 メモリーカード対応（ブロック数未定）
SS	今夏発売予定 価格未定 バックアップメモリー対応（ブロック数未定） シャトルマウス対応

虹色の青春

沙希ちゃんを独りじめ！

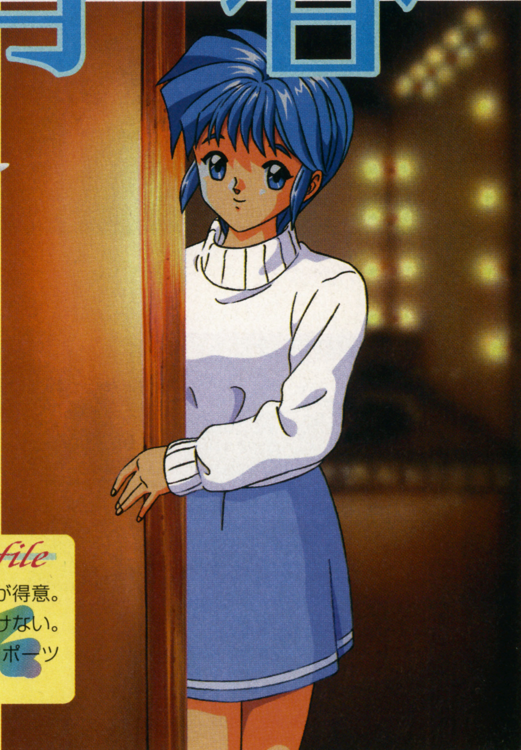
↑沙希ちゃんといえばやっぱりお弁当！　これですがな〜

↓いったいどんなお願いができるのだろうか？　ドキドキ…

おなじみの3択もアリ！

沙希ちゃんとの会話を楽しもう

今回キミは沙希ちゃんに思いをよせる、きらめき高校2年生のサッカー部員になる。ただし、補欠選手らしいけど…。そして、沙希ちゃんはサッカー部のマネージャー！　2人の間に愛が芽生えたとしても、な〜んの不思議もないオイシイ状況になっているぞ。



虹野沙希 Profile

本編のヒロイン。明るく家庭的でお料理が得意。面倒見がよく、困っている人は放っておけない。理想のタイプは努力と根性のさわやかスポーツマンタイプ。

©KONAMI.

PS SS 緊急特報！ **虹色の青春** ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1

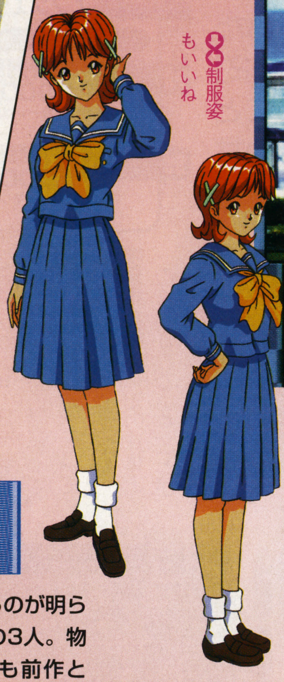
アドベンチャー画面初公開！

新しい展開を予感させるニューフェイス

今回のアドベンチャーは『ときメモ』の世界をそのまま使ったものではなく、新キャラが登場するのだ。では、早速、気になる2人を紹介といきますか！

『ときメモ』初登場！ 秋穂みのり

『ときメモ』のキャラとして『虹色』が初舞台となる女のコ。彼女は沙希ちゃんと同じく、サッカー部のマネージャー。もちろんプレイヤーであるキミと一緒になる機会も多いハズ。もしや、彼女と仲良くなることもある？



⬇制服姿もいいね

⬅沙希ちゃんを慕っているというだけあって、ぴったりくっついている。くっつきすぎかも…

秋穂みのり Profile

明るくサバサバした性格のせいか、何でもズケズケ言ってしまうところも。4月16日生まれで身長152cm、スリーサイズはB78・W56・H80。血液型はO型。

⬆おっ、なんかイイ雰囲気じゃないですか！でも沙希ちゃんが…

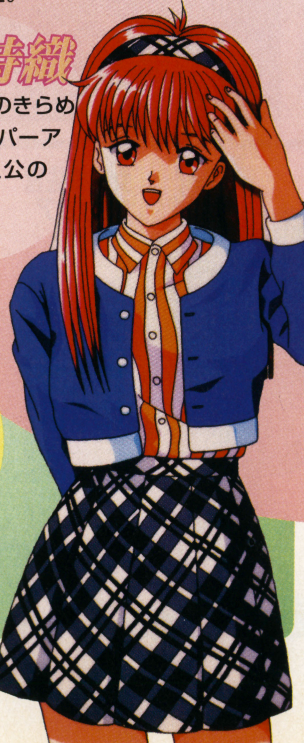
⬇思わず青春という言葉を思い出させてくれる1コマ

『ときメモ』でおなじみ 3人のキャラクタも登場！

いまの段階で登場するのが明らかになっているのがこの3人。物語のなかでの位置づけも前作と変わりはないようだ。

早乙女好雄

主人公の親友。女のコに関してはかなりの情報通



藤崎詩織

あいかわらずのきらめき高校のスーパーアイドル。主人公のクラスメイト

如月未緒

本を愛する文学少女。体が弱く、貧血ぎみ。沙希ちゃんの親友でもある

ゲームにデビュー！ 栗林みえ

「ときめきティーンズコンテスト」で栄冠を飾った栗林みえちゃんがなんと、本作に登場。もちろん実写！…ではなく、ゲームキャラとして。どうやらきらめき高校の1年生として現れるらしいが、どんな風に物語に関わってくるのか楽しみだよね！

⬇コンサートで歌うみえちゃん。彼女が歌うイベントがあってもいいかも

栗林みえ Profile

徳島生まれの大阪育ち。10月21日生まれで、血液型はAB型。ただいま中学3年生

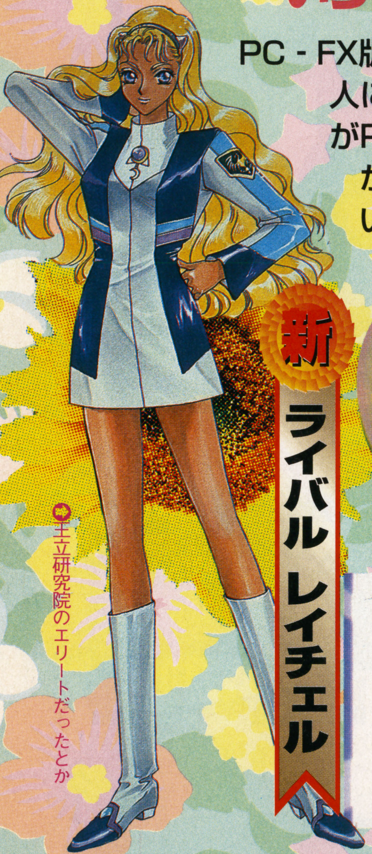
※画面は開発中のサターン版のものです。

アンジェリーク特報 Special2

たのもしい殿方(?)が6人もいらっしゃいました♥

PC-FX版を見て指をくわえていた人に吉報!あの『Special2』がPS・SSに移植されることが決定。守護聖サマとの甘い日々が再び…♥

シミュレーション	アンジェリークSpecial2
	光栄
PS	今春発売予定定 7800円 メモリーカード対応(ブロック数未定)
SS	今春発売予定 7800円 バックアップメモリー対応(ブロック数未定)



新 ライバル レイチェル

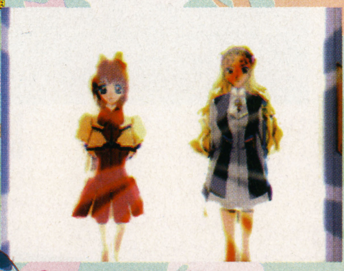
⇨王立研究院のエリートだったとか

ナゾの生物!?

⇧球体の意志をつたえる聖獣

素敵な守護聖サマと仲良くなって、そのお力を借りつつ世界を発展させて女王になろう!という『アンジェリーク』。『Special2』でもすること自体は特に変わっていないが、今回育てていくのは、なんと前作の試験の後発見された未知の球体!

これを育てていくことが女王試験なのだが、球体の正体はまったくの謎だ。



⇧アニメも随所に挿入される

⇩主人公に性格づけがなされるようになった

FX版

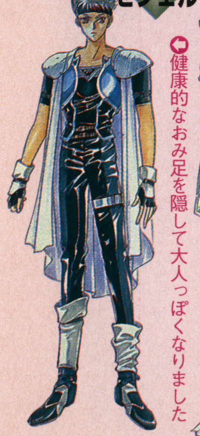
2年を経て女王試験再び開始!今度育てるのは未知の球体!?

新 主人公

⇨未知の球体の意志によって選ばれた女のコ

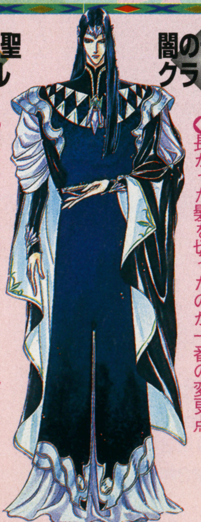
守護聖サマの服装も一新

前作から登場する守護聖サマは誰も変わっていないが、その服装など、デザインが一新された。時間が経って心境の変化があったのかも?



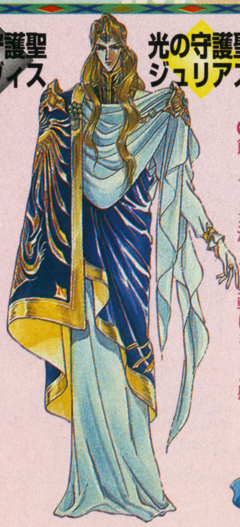
鋼の守護聖 ゼフェル

⇦健康的なおみ足を隠して大人っぽくなりました



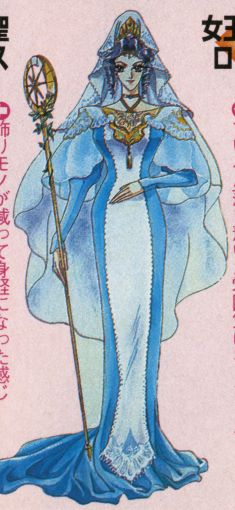
闇の守護聖 クラヴィス

⇦長かった髪を切ったのが一番の変更点



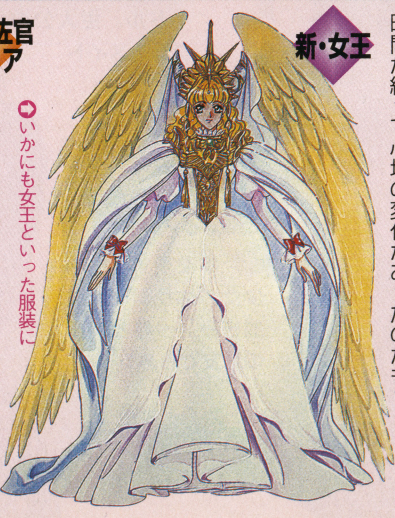
光の守護聖 ジュリアス

⇦飾りモノが減って身軽になった感じ



女王補佐官 ロザリア

⇦ずいぶん落ち着いた雰囲気になりました



新・女王

⇦いかにも女王といった服装に

©KOEI CO., LTD. ※画面は開発中のものです。

PS SS 緊急特報！ アンジェリークSpecial2 新キャラ&システム大接近！

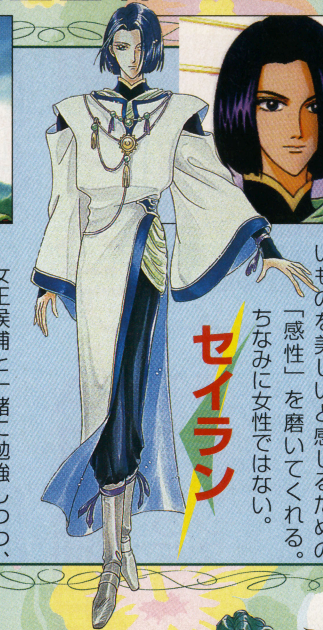
女王候補を優しく&キビシく むかえてくれる6人の新キャラ

「2」では9人の守護聖サマのほかに、新たに6人ものキャラクタが加わることになった。とはいっても、守護聖サマのように育成に手を貸してくれるわけではない。占いをしてくれたり、女王候補の教育係といった、サポート的な役割を受け持っているのだ。

学芸館

ティムカ

女王候補と一緒に勉強しつつ、指導するという立場。候補の2人とともに心の広さを養う「品位」について考えてくれる。



セイラン

女王候補の学習の指導役。美しいものを美しいと感じるための「感性」を磨いてくれる。ちなみに女性ではない。

ヴィクトール

今回は「資質」とよばれる3つのステータスを伸ばしていき、女王候補の力をつけるという概念が加わった。そのためにできたのが学芸館だ。ここでまず紹介するのが「精神」を鍛えてくれる指導役。見た目どおりのキビシイお方！

王立研究院

エルンスト

再び登場の王立研究院は責任者がパスパからエルンストに代わった。ここでは未知の球体の成長の情報を確認することができる。

？？？

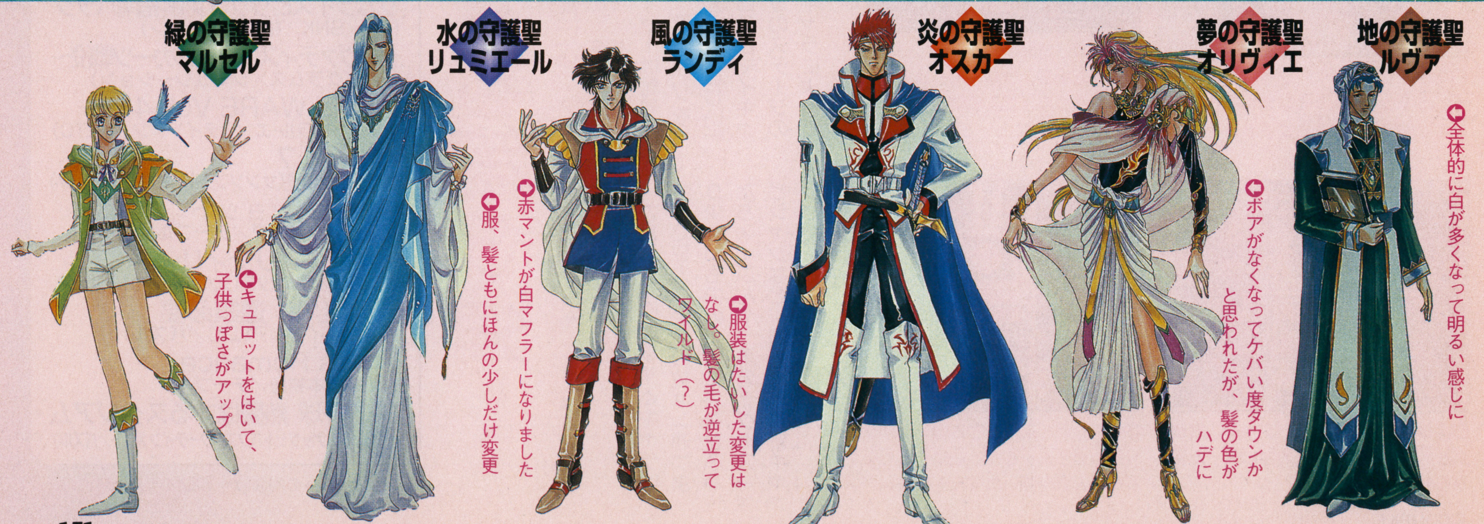
謎の商人

今回、守護聖サマにプレゼントを贈ることが可能になった。プレゼントは謎の商人に売ってもらえるが、どこで会えるかは不明。

占いの館

メル

前作にも登場した占いの館。今回も各キャラの相性を見てくれたり、相性を良くしてくれるおまじないをしてくれる。メルは前作の占い師サラのいとこ。



緑の守護聖 マルセル

水の守護聖 リュミエール

風の守護聖 ランディ

炎の守護聖 オスカー

夢の守護聖 オリヴィエ

地の守護聖 ルヴァ

キュロットをはいて、子供っぽさがアップ

服、髪ともにほんの少しだけ変更

赤マントが白マフラーになりました

服装はたいした変更はなし。髪の毛が逆立ってワイルド（？）

ボアがなくなってケバい度ダウンかと思われたが、髪の色がハデに

全体的に白が多くなって明るい感じに

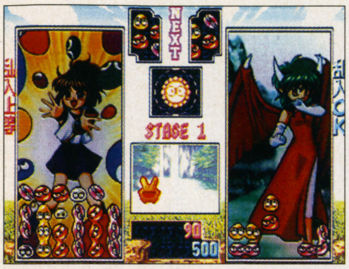
週刊 新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

新システム日輪相殺でさらに白熱する第3弾

パズル
ぷよぷよSUN
コンパイル
SS　2月14日発売予定　4800円

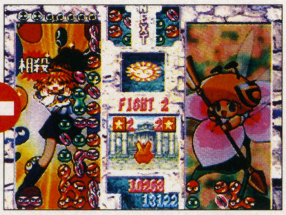
大人気落ちものパズルの第3弾『ぷよぷよSUN』がサターンで発売される。新システム日輪相殺や、難易度によってはアルル以外のキャラでプレイするなど『SUN』ならではの要素が満載だぞ。



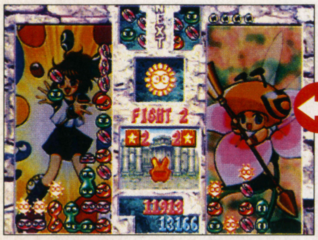
⬆プレイ中、バックに表示されるキャラクタは今までよりリアルになっている

相殺がさらに進化 日輪相殺システム

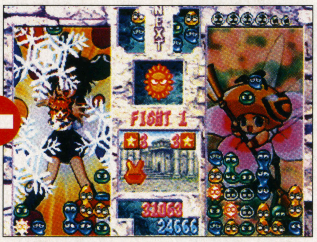
相手の連鎖を連鎖で打ち消す相殺。前作『通』で生まれたこのシステムをさらに発展させたのが日輪相殺だ。連鎖を相殺すると相手と自分のフィールドに太陽ぷよが降ってくる。これはおじゃまぷよと同じで、隣接するぷよを消すといっしょに消えていくのだが、そのときに通常より多く相手のフィールドにおじゃまぷよを降らせることができる。つまり、同じ連鎖数でも太陽ぷよをいっしょに消した方がより大きなダメージを与えることができる。これによって、少ない連鎖で逆転することも可能になったのだ。



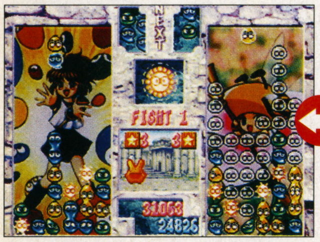
⬆右側のハニービーからの連鎖攻撃を、アルルが連鎖で相殺している。激しい攻防だ。そして相殺が終わると…



⬆上から太陽ぷよが降ってくる。おじゃまぷよとはまた形が違う。フィールドで光っているぷよがそれだ



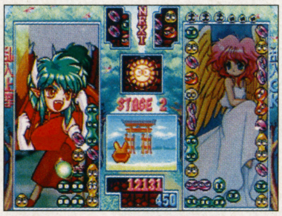
⬆太陽ぷよでより強力な攻撃が可能。これはアイスストーム（3連鎖）だが、太陽ぷよを同時に消していると…



⬆これだけおじゃまぷよを降らせることが可能。少ない連鎖で強力な攻撃ができるので初心者でも対戦が楽しい

ゲーム難易度によって選べる主人公が変化

今作では、プレイヤーは難易度の「むずかしい」でシェゾを、「ふつう」でアルルを、「やさしい」でドラコケンタウロスがマイキャラになる。おなじみのステージの前の漫才デモも、キャラによって変わってくるぞ。



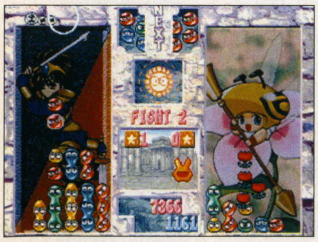
⬆これは、難易度で「やさしい」を選んだ場合。プレイヤーはドラコケンタウロスだ。独特のしぐさがかわいいぞ

⬆シェゾやドラコケンタウロスでプレイした場合、アルルとはまた違った掛け合い漫才を見ることができるぞ

もちろん新キャラも追加されたぞ

『SUN』に登場するキャラは全部で17人。全体の数は『通』より少ないものの、頭に袋をかぶったちょっぷんや、勇者ラグナス・ビシャシなど、超個性的な新キャラがたくさん登場するのだ。

⬆新キャラを紹介。左は格好がかな～り怪しいちょっぷん。右は子どもながら負けん気が強いコドモドラゴンだ



⬆左は勇者ラグナス・ビシャシ。右が蜜蜂のハニービー。花の中に入った姿がかわいいのだ

©COMPILE

今週のラインナップ

ぷよぷよSUN
（SS／コンパイル／パズル）
サムライスピリッツ 剣客指南パック
（PS／SNK／格闘アクション）
クォヴァディス～イベルカーツ戦役～
（PS／グラムス／シミュレーション）
GAME-WARE Vol. 4
（SS／ゼネラル・エンタテインメント／ETC）
わくわく7
（SS／サン電子（サンソフト）／格闘アクション）
キャロムショット
（PS／アジェンダ／テーブル）
ドキドキプリティリーグ
（PS／エクシングエンタテインメント／シミュレーション）
天地無用！ 連鎖必要
（SS／パイオニアLDC／パズル）
Cross Romance
（PS／日本物産／テーブル）
プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム
（SFC／ココナッツジャパンエンターテインメント／パズル）

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

生か死か、真剣勝負2本立て!!

サムライスピリッツ 剣客指南パック

格闘アクション

SNK

PS 3月発売予定 5800円

刀や武器を使ったアクションが大好評を博し、現在4作目も好評である対戦格闘アクションゲームの1、2作目が1枚のCD-ROMに収録されてPSに登場するぞ。特に『真サムライスピリッツ』は、ネオジオ以外では初の移植となる。今まで移植を希望していた人にはうれしい情報だね。ゲームの移植度は2本とも良好で、ゲームセンターでハマッた人も大満足の仕上がり具合だ。PSオリジナルモードとしてBGMセレクトモードがある。これは各キャラのステージ音楽とともにキャラクタボイスを聞くことができるのだ。また、コマンド不要の必殺技簡易入力モードで初心者も安心だぞ。

⇨『サムスピ』より、ナコルル対不知火幻庵。ママハハで攻撃だっ!

⇧BGMモードでは、各キャラのステージのBGMとボイスを聞くことができる

⇧オヤジ対決。個性豊かなキャラも魅力的

⇨『真サム』より。牙神幻十郎の「三連殺」が覇王丸にヒット! 派手だね

全てがパワーアップして、PS版登場!

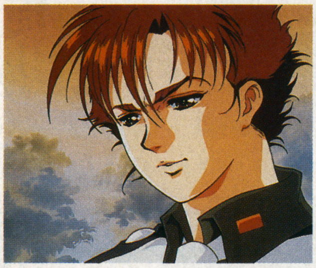
クォヴァディス ~イベルカーツ戦役~

シミュレーション

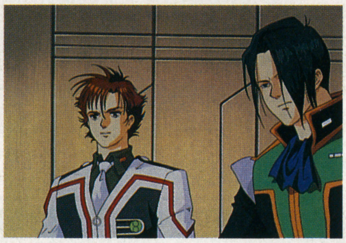
グラムス

PS 3月発売予定 5800円

ドラマチックな展開で人気のあるシミュレーションゲームがサターン版に続き、PSでも発売される。PS版では、アニメーションを新たに作り起こし、ゲームシステム、グラフィックも強化され、大幅に変化した。SS版をプレイした人も楽しめる作りなのだ。



⇧主人公のハル・バランシンの物憂げな表情。何か思いつめているようだが



⇧超美麗なアニメーション。キャラクタデザインは『超時空要塞マクロス』の美樹本晴彦が担当している

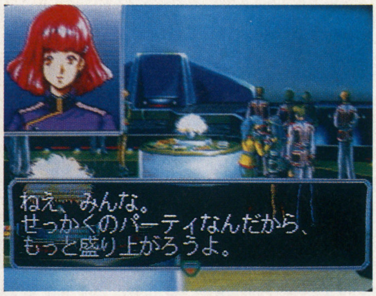
マルチエンディングで結末が変わる

本編はアドベンチャーパートとシミュレーションパートに分かれている。アドベンチャーでは、プレイヤーは主人公のハル・バランシンとなって、友人や上司、部下、そして敵との関わりを通じて物語が進んでいく。ここでの行動の選択によって物語が変わっていくマルチエンディング方式が採用されている。また、随所に美しいアニメーションが流れるぞ。

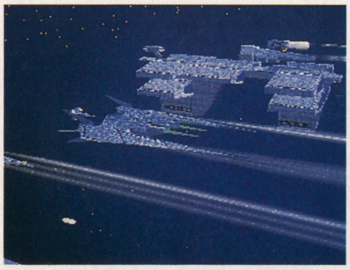
移動する艦隊はランダムに決まる

シミュレーションパートでは宇宙での艦隊戦が行われる。新システム「ランダム・チット・ムーブ」により、敵、味方の移動の順番をランダムに行うので戦闘時の緊張感を味わえるぞ。また、艦隊の陣形も5種類から選べるのだ。

⇨士官大学時代の親友との会話からするとハルの成績は悪かったのだろうか

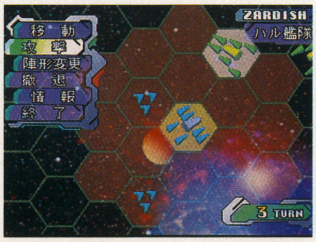


⇧パーティでの会話。行動の選択は慎重に



⇧戦闘は3D画面で行われる。立体で描かれた戦艦の一斉攻撃は圧巻だ

⇧ヘクスごとの艦隊は陣形を5種類の中から決められる。陣形によって戦略に富んだ戦闘を行うことができるのだ



⇧シミュレーションパートから。艦隊の移動はヘクス制で行われるが、移動の順番はランダムに決められる

SHINCHAKU DATA

©SNK・GLAMS

格闘アクション

わくわく7

サン電子（サンソフト）

SS 3月発売予定 5800円
（拡張RAMカートリッジ付き7800円）

早くも移植でわくわくしちゃう!!

ティセちゃんの必殺技「ちくちくアタック」がまるるんにヒット!! 痛そうね

このみなさんが早くもサターンに!!

アリーナちゃんと戦っているのは、なんとボーナス君!? 実は他にフェルナンデスも使用可能で、更にわくわく

アーケード登場から間を置かず、早くもサターンに移植決定!! しかも拡張RAMカートリッジ対応だから、モーションとかも忠実に再現されるはず。わくわくゲージを溜めて、必殺技のドキドキアタックや防御不能技のハラハラアタックが使えるこのゲーム。わくわくしながら発売を待とう!!

ETC

GAME-WARE Vol.4

ゼネラル・エンタテイメント

SS 今春発売予定 価格未定

4号はなんと2枚組みなのだ!!

サターンをメディアとする、連載ものをはじめとしたミニゲームやゲーム・映画情報満載のデジタル雑誌『GAME・WARE』。その第4号は、なんとCD2枚組になっての発売だ。

好評連載の『ピピットボーイの大冒険』や『エジホン』はもちろん、他のコンテンツもパワー全開。今回は、ミニゲームの『ユッピーのパズルランド』と、占いコーナーの画面を公開する。

『Barbara Konomi's 数占術』というバイオリズムの占いコーナー

『ユッピーのパズルランド』は、しりとりなどのルールで絵を集めるもの

シミュレーション

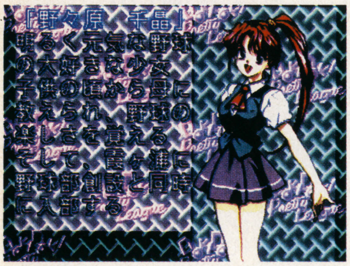
ドキドキプリティリーグ

エクシングエンタテイメント

PS 3月28日発売予定 6800円

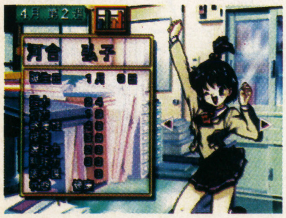
かわいい女の子たちの野球部監督に

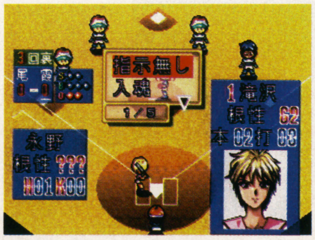
ヒロイン的存在、野球部発起人の野々原千晶ちゃん。CVはマリ姉なのだ



女子高校野球部の監督となり部員を育て、日本一を目指す育成シミュレーションだ。だれをキャプテンに選ぶかによってストーリーが変わるだけでなく、育成の仕方によってエンディングが何通りにも変化するため、何度でも楽しむことができるのだ。

選手たちのパラメータを細かくチェックしてこそ一流の監督。練習メニューを組むだけでなく、対話で信頼関係を築くことも重要





試合や練習の画面では、グラウンド上でチビキャラたちが活躍。上は滝沢の打順の場面。かっ飛ばせ～!!

テーブル

キャロムショット

アジェンダ

PS 3月発売予定 価格未定

フルポリゴンのビリヤード!!

PSにフルポリゴンで構成されたビリヤードゲームが登場!! しかも、一般に広く知られているポケットゲームだけでなく、タイトルにあるようにキャロムゲームもプレイできる本格派だ。ハスラー気分が満喫できるストーリーモードも用意されているぞ。

ストーリーモードでは、ライバルとナインボールで対戦し勝ち抜いていくのだ

全てがポリゴンで作られたゲーム画面。自由なアングルから球の配置などを確認できる。実際の球の動きなども非常にリアルだ

キャロムゲームだけでなく、ポケットゲームからも、ナインボール、ローテーション、エイトボールが遊べるぞ

SHINCHAKU DATA

©GE・SUNSOFT・argent・XING／GREAT 協力:SSK

パズル　天地無用！連鎖必要

パイオニアLDC

SS　2月28日発売予定　6800円

以前紹介した「天地無用」のパズルゲーム。システムは、落ちてくる玉を3つ以上つなげて消すタイプ。しかし、列ごとの玉の配置が交互に半ブロック分ずれているので、1つの玉が最大6個の玉と隣接することになるのが特徴だ。また連鎖等により、飲み込まれた玉が消せなくなる「ぷくぷく水」を、敵に送り込むことができるぞ。特殊な玉としては、「ぷくぷく水」の水位を下げる「ハートブロック」や必殺技を出すのに必要な「魎皇鬼ブロック」などがある。

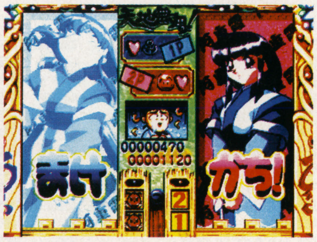
魎皇鬼の必殺技が炸裂する

魎皇鬼の5連鎖時のアニメーション

自己紹介してくれるが、意味は不明

阿重霞の必殺技は防御系だ

阿重霞の過激な5連鎖シーン



負けた阿重霞は、おぼれそうだ

テーブル　Cross Romance

日本物産

PS　2月発売予定　6800円

女子校生との恋愛アドベンチャーが楽しめる、麻雀・花札ゲーム。各キャラクタの声は、國府田マリ子をはじめとする14人の声優が担当しているぞ。一方麻雀・花札部分も、細かいルール設定が可能な本格的な造りになっている。

花札は、「こいこい」を遊ぶことができる。欲張りすぎは禁物か

恋愛アドベンチャーが楽しめる、ストーリーモードでの一場面。この女の子は、主人公が参加する麻雀大会の実行委員長の原田弥生

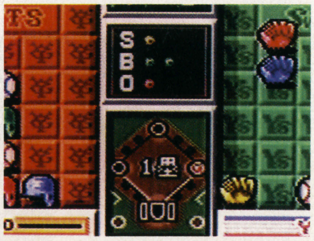
パズル　プロ野球　熱闘ぱずるスタジアム

ココナッツジャパンエンターテイメント

SFC　3月下旬発売予定　7800円

野球をモチーフとした落ち物パズルゲーム。パズル部分は、同色の玉を4つつなげて消す、オーソドックスなタイプ。もちろん、「じゃまキャラ（ボール）」もあるぞ。まずプレイヤーは、ヘルメットが落ちてくる攻撃側と、グローブが落ちてくる守備側に分かれる。そして攻撃側は2連鎖でヒット、3連鎖ならツーベース、守備側は2連鎖でアウト、3連鎖ならツーアウトといった具合に、連鎖数と消し数で攻防を展開していく。スリーアウトで攻守交代し、9回を戦うのだ。

チーム名は実名、マスコットも登場



中央のダイヤモンドで状況を把握

週刊 新着情報局 号外

●エレクトロニック・アーツ・ビクターから、プレイステーションの新タイトルが3本発表された。1本目は『**ウルティマアンダーワールド**』。元祖RPGの最新作だ。2本目は、最新のトッププロのデータを搭載したゴルフゲーム『**PGA TOUR97**』。そして最後がインディカーレースを題材にしたレースゲーム『**アンドレッティレーシング**』だ。3本とも発売は3月、価格は未定だ。

●カプコンから『**BIO HAZARD**』がサターンに移植されることが発表された。発売は今春、価格は5800円だ。

●カプコンからプレイステーションとサターンのシューティングゲーム、『**X2**』が発表された。発売日は3月、価格は5800円の予定だ。

●自分だけの世界と文明を築くシミュレーション『**Civilization 新世界七大文明**』がアスミックからサターンで発売される。発売は3月、価格は未定だ。

●光栄から、プレイステーションとサターンで今春発売予定のタイトルが多数発表されたぞ。

☆元祖『三國志』を新しく作り直した『**三國志リターンズ**』がプレイステーションで発売。価格は6800円の予定だ。

☆『**大航海時代Ⅱ**』のサターン版が発表された。価格は6800円の予定。

☆第二次世界大戦を舞台にした『**提督の決断Ⅲ**』がサターンでも発売されることが決定。価格は9800円の予定だ。

☆三國志演義の諸葛孔明のストーリーを追うRPG『**三國志孔明伝**』がサターンで発売。価格は7800円の予定。

☆英語のドラマが収録されている英語教育ソフトの第2弾『**ダークハンターⅠ**』がプレイステーションとサターンで発売されることが決定。今作は上巻と下巻の2部に分けて発売され、価格は各6800円だ。

☆アニメーションドラマとシミュレーションゲームで史実を体験し、日本史を学ぶことができるソフト『**ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～**』と『**ゲーム日本史 ～天下人秀吉と家康～**』がプレイステーションとサターンで発売されることが決定。値段はどちらも6800円だ。

©AIC／PIONEER LDC／電脳商会／アクセス・Nihon Bussan・（社）日本野球機構／COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT

'97 1/10

新作ゲーム発売カレンダー Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.Nintendo64DD.SuperFamicom.GameBoy.PC-FX.Neo·Geo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

2月未定	スターファイター3000	STG	イマジニア	5800円	0079
	海腹川背・旬	ACT	エクシングエンタテイメント	5800円	0080
	Queens Road	SLG	エンジェル	未定	0081
	全日本GT選手権 MAX Rev.	SPT	KANEKO	6800円	0082
	真髄・碁仙人	TBL	J・ウイング	8900円	0083
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	5800円	0084
	ファイナルドゥーム	STG	ソフトバンク	5800円	0085
	リターンファイアー	ACT	ソフトバンク	3800円	0086
	HASHIRIYA 狼たちの伝説	SPT	日本物産	6800円	0087
	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGジャパン	5800円	0088
	マジカルホッパーズ	ACT	バンダイ	6800円	0089
	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	STG	バンダイビジュアル	6800円	0090
	THE GREAT BATTLE Ⅵ	ACT	バンプレスト	5800円	0091
	同級生2	ADV	バンプレスト	6800円	0092
	同級生2 EXTRA BOX（フィギュア12体付）	ADV	バンプレスト	13800円	0093
	WING OVER	STG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	5800円	0094
	激烈パチンカーズ	TBL	プランニングオフィスワダ（POW）	5800円	0095
	GUNSHIP	SLG	メディアクエスト	5800円	0096
今冬	戦闘国家―改―IMPROVED	SLG	SCE	未定	0097
3月7日	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	5800円	0098
3月14日	ミッドナイトラン～ロードファイター2	SPT	コナミ	5800円	0099
	リーサルエンフォーサーズ Deluxe Pack	STG	コナミ	5800円	0100
	ブシドーブレード	格闘	スクウェア	5800円	0101
	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドvol.1～	TBL	日本シスコン	6800円	0102
	魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	6800円	0103
	BIG CHALLENGE GOLF	SPT	バップ	6800円	0104
	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	SLG	リバーヒルソフト	6000円	0105
3月20日	ロックマンバトル＆チェイス	SPT	カプコン	未定	0106
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	コナミ	5800円	0107
	実況パワフルプロ野球'97	SPT	コナミ	5800円	0108
3月中旬	ぽのぽ～ど	TBL	アミューズ	4800円	0109
	フィッシング甲子園Ⅱ	SPT	キングレコード	6800円	0110
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル（バンタン電脳工場）	5800円	0111
3月21日	タクティクス オウガ	SLG	アートディンク	5800円	0112
	STRESSLESS LESSON～れすれす～	PZL	マックス ファイブ	4980円	0113
3月28日	ドキドキプリティリーグ	SLG	エクシングエンタテイメント	5800円	0114
	浪速の商人	ETC	SME	5800円	0115
	Max Racer	SPT	PD	5800円	0116
	甲子園Ⅴ	SPT	魔法	未定	0117
3月未定	Odo Odo Oddity	ACT	I.D.Cメディアスタジオ	5800円	0118
	キャロムショット	ETC	アジェンダ	未定	0119
	サムライスピリッツ剣客指南パック（「サムライスピリッツ」「真サムライスピリッツ」同梱）	格闘	SNK	5800円	0120
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SLG	SCE	5800円	0121
	X2	STG	カプコン	5800円	0122
	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0123
	クォヴァディス～イベルカーツ戦役～	SLG	グラムス	5800円	0124
	バブジー	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0125
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	ETC	コナミ	未定	0126
	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	5800円	0127
	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定	0128
	RESCUE 24Hours	SPT	セントラルシステムズ（CSCメディアート）	5800円	0129
	シュレディンガーの猫	ADV	タカラ	5800円	0130
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	RPG	タカラ	5800円	0131
	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	SLG	タカラ	6800円	0132
	ファーランドストーリー 四つの封印	RPG	テイジイエル（TGL）	未定	0133
	ゼビウス3D／G+	STG	ナムコ	未定	0134
	タイムクライシス	STG	ナムコ	未定	0135
	Cross Romance（クロス・ロマンス）	TBL	日本物産	6800円	0136
	SDガンダムGCENTURY	SLG	バンダイ	6800円	0137
	新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク	ETC	バンプレスト	2800円	0138
	スーパーロボットシューティング	STG	バンプレスト	6800円	0139
	スーパーロボットシューティング（スーパーロボット ゼンマイ人形5体付）	STG	バンプレスト	9800円	0140
	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	ADV	バンプレスト	5800円	0141
	ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択	RPG	BMGジャパン	未定	0142
	ゼロヨンチャンプ DooZy―J	ETC	メディアリング	6800円	0143
4月4日	DISRUPTOR ―ディスラプター ―	STG	インタープレイ	5800円	0144
	ファイロ＆クロード(仮称)	STG	BMGジャパン	未定	0145
	ランニング・ハイ	SPT	レックスエンタテインメント	5800円	0146
4月上旬	大海信長伝 GE・TENⅡ	SLG	アイマックス	6800円	0147
4月11日	雷電ディーエックス	STG	セイブ開発	5800円	0148
4月25日	ライアットスターズ	SLG	ヘクト	未定	0149
4月下旬	NASCAR RACING（仮称）	SPT	シエラ・パイオニア	5800円	0150
	Parlor! PRO	TBL	日本テレネット	5200円	0151
4月未定	新戦記ヴァンゲイル	格闘	アローマ（ユーメディア）	未定	0152
	水木しげるの妖怪武闘伝（仮称）	格闘	KSS	5800円	0153
	グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー>	ACT	三洋電機	5800円	0154
	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	TBL	データイースト	6800円	0155
	TRASH IN HOLYFIELD	RPG	ドリームキューブ	未定	0156
	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGジャパン	5800円	0157

プレイステーション

1月10日	ルパン三世 カリオストロの城 ―再会―	ADV	アスミック	6800円	0001
	シティーブラボー！～City Bravo！～	SLG	アルトロン	6800円	0002
	NHL パワープレイ'96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0003
	サンプラス エクストリームテニス	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0004
	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0005
	もうぢや	PZL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0006
	リアルバウト餓狼伝説	格闘	SNK	5800円	0007
	RacinGroovy	SPT	サミー工業	5800円	0008
	ゲームの達人2	TBL	サン電子（サンソフト）	8900円	0009
	ぷるるん！with シェイプUPガールズ	PZL	J・ウイング	6800円	0010
	レイストーム	STG	タイトー	5800円	0011
	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0012
	一発逆転～ギャンブルキング伝説～	ADV	プランニングオフィスワダ（POW）	5800円	0013
	STREET RACER EXTRA	SPT	UBIソフト	5800円	0014
1月17日	CIVIZARD 魔術の系譜	SLG	アスミック	5800円	0015
	同級生麻雀	TBL	アローマ（ユーメディア）	6800円	0016
	トリプルプレイベースボール	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0017
	F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0018
	上海 Great Moments	PZL	サン電子（サンソフト）	6500円	0019
	レイ・トレーサー	SPT	タイトー	5800円	0020
	公開されなかった手記	ADV	Team Bughouse	5800円	0021
	HAUNTED じゃんくしょん～聖徒会バッジを追え！	PZL	メディアワークス	5800円	0022
1月24日	峠MAX 最速ドリフトマスター	SPT	アトラス	5800円	0023
	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	SCE	5800円	0024
	FIGHTING NETWORK RINGS	SPT	ナグザット	5800円	0025
	ゲゲゲの鬼太郎	ADV	バンダイ	6800円	0026
	恐怖新聞	ADV	ユタカ	5800円	0027
1月31日	アイアンマン／XO	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0028
	Metaphlist～μ.X.2297～	STG	A.D.M.	6300円	0029
	I．Q～インテリジェントキューブ	PZL	SCE	4800円	0030
	西陣パチンコ天国vol.1	TBL	KSS	5800円	0031
	ファイナルファンタジーⅦ	RPG	スクウェア	6800円	0032
	スーパーライブスタジアム	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0033
	プロロジック麻雀 牌神	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0034
	ドラゴンナイト4	SLG	バンプレスト	6800円	0035
	スター・ウォーズ ダークフォース	STG	BPS	5800円	0036
	BURNING ROAD	SPT	ビック東海	5800円	0037
2月7日	厄 痛 ～呪いのゲーム～	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0038
2月14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0039
	AZITOーアジトー	SLG	アスティクトゥーワン	5800円	0040
	LOVE GAME'S わいわいテニス	SPT	市川ソフト開発（Tears）	5800円	0041
	天下制覇	SLG	イマジニア	6800円	0042
	マジックカーペット	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0043
	三國志Ⅴ	SLG	光栄	9800円	0044
	三國志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0045
	ハームフルパーク	STG	スカイ・シンク・システム	5800円	0046
	トゥームレイダース	ADV	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0047
	TOP GUN FIRE AT WILL!	STG	メディアクエスト	5800円	0048
2月21日	WWF イン・ユア・ハウス	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0049
	デストラクションダービー2 DESTRUCTION DERBY2	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0050
	ドラえもん2 SOS！ おとぎの国	ACT	エポック社	5800円	0051
	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD ～牧場で逢いましょう～	SLG	コナミ	5800円	0052
	チョロQ2	SPT	タカラ	5800円	0053
	えこのKIDS～誰が為に金は成る～	TBL	テイジイエル（TGL）	5800円	0054
	Nage Libre(ナージュリーブル) ～螺旋の相剋～	SLG	バリエ	5800円	0055
2月28日	WORMS	SLG	アイマックス	5800円	0056
	NBA ジャム エクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0057
	スペースジャム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0058
	ラスベガスドリーム2	SLG	イマジニア	5800円	0059
	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～（初回限定ブックレット付）	ADV	SME	7800円	0060
	NBA Live 97	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0061
	ソビエトストライク	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0062
	ふしぎの国のアンジェリーク	TBL	光栄	5800円	0063
	三國無双	格闘	光栄	5800円	0064
	ザ・マスターズファイター	格闘	シネマサプライ	5800円	0065
	鈍色の攻防 32人の戦車長	SLG	シャングリ・ラ	6400円	0066
	ナムコミュージアムVOL．5	ETC	ナムコ	5800円	0067
	オリンピア・山佐 バーチャパチスロⅡ～実戦！美少女攻略法～	ETC	マップジャパン	5800円	0068
	フェーダ2～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～	SLG	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0069
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5800円	0070
	聖刻1092 操兵伝［限定版］（仮面付）	RPG	ユタカ	9800円	0071
2月下旬	超人学園GOWCAIZER	格闘	アーバンプラント	5800円	0072
	Base Ball Navigator	SLG	エンジェル	5800円	0073
	TILK～青い海から来た少女～	RPG	テイジイエル（TGL）	5800円	0074
2月未定	NFLクォーターバッククラブ'97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0075
	ダービージョッキーR	SLG	アスミック	5800円	0076
	宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー	ETC	アスミック	4900円	0077
	トランスポートタイクーン～目指せ輸送王!!～	SLG	伊藤忠商事	5800円	0078

＜カレンダーの見方＞赤字は初登場のもの、青字は発売日が変更されたものです。価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。

＜ジャンル略称＞ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

新作ゲーム発売カレンダー

97年未定	名探偵スチールウッド(仮称)	ADV	アイディアファクトリー	未定	0255
	あかずの間	ADV	ヴィジット	5800円	0256
	ザ・心理ゲーム2	ETC	ヴィジット	未定	0257
	リンダキューブアゲイン	RPG	SCE	未定	0258
	メイン・ローター（仮称）	STG	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	0259
	Ｊリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0260
	G王 KING OF GAMES	ETC	クレフ	未定	0261
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	RPG	コナミ	未定	0262
	メタルギア ソリッド	ACT	コナミ	未定	0263
	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPT	サン電子（サンソフト）	6800円	0264
	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0265
	ひとつやふたつ… いつつや怪談	ADV	システムサコム	5800円	0266
	栄光のセントアンドリュース	SPT	小学館プロダクション	5800円	0267
	がんばれ!!ケイビくんデパートが占領されちゃった～の巻	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	未定	0268
	ガンバレット(仮称)	STG	ナムコ	未定	0269
	子育てクイズ マイエンジェル	ETC	ナムコ	未定	0270
	テイルズ オブ デスティニー	RPG	ナムコ	未定	0271
	ホタル（仮称）	ACT	パイオニアLDC	未定	0272
	ジャングルパーク	ETC	バンダイビジュアル	未定	0273
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	5800円	0274
	リアルロボット戦線	SLG	バンプレスト	6800円	0275
	Dear Friends	SLG	ビジュアルアーツ	5800円	0276
	バックガイナー～よみがえる勇者たち～	SLG	ビング	未定	0277
	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0278
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	RPG	ライトスタッフ	未定	0279
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定	0280
発売日未定	RPGツクール3	ETC	アスキー	未定	0281
	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0282
	シミュレーションRPGツクール	ETC	アスキー	未定	0283
	ダカール’97	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0284
	ナノテック ウォリアー	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0285
	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0286
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0287
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0288
	オメガブースト	STG	SCE	未定	0289
	がんばれ森川君2号	PZL	SCE	未定	0290
	GREAT PEAK～蒼天の白き神の座（仮称）	SLG	SCE	未定	0291
	クライムクラッカーズ2	RPG	SCE	未定	0292
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	PZL	SCE	未定	0293
	ワンダラーズショック ～1950 アメリカンドリームズ～	TBL	SCE	未定	0294
	Monster Truck Rally（仮称）	SPT	SCE（SCEI）	未定	0295
	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0296
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1『月の神殿』	ETC	カプコン	未定	0297
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2『死闘！ワイリーナンバーズ』	ETC	カプコン	未定	0298
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3『最後の戦い!!』	ETC	カプコン	未定	0299
	ブレス・オブ・ファイアⅢ	RPG	カプコン	未定	0300
	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0301
	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0302
	ウルトラ万馬券(仮称)	ETC	カルチャーブレーン	未定	0303
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	未定	0304
	VIPER（仮称）	STG	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0305
	竜機伝承（仮称）	SLG	KSS	未定	0306
	Nap・Nap	ADV	ゲンテック	未定	0307
	DOOPERS	SPT	サイバーテック・デザイン	未定	0308
	FENSER	SLG	サイバーテック・デザイン	未定	0309
	PROJECT CHAOS	ADV	サイバーテック・デザイン	未定	0310
	アウトライブZERO（仮称）	RPG	サン電子（サンソフト）	未定	0311
	THE MACH GOLF	SPT	ズーメックス	5800円	0312
	ザウバー	STG	スクウェア	未定	0313
	グランドチャピオンズラリー	SPT	スクウェア（アクエス）	未定	0314
	ハイパーツアー	ACT	スリーディ	未定	0315
	リモコンヘリコプター	SLG	スリーディ	未定	0316
	MKトリロジー	格闘	ソフトバンク	未定	0317
	ロボトロンX	STG	ソフトバンク	未定	0318
	装甲騎兵ボトムズ	ACT	タカラ	未定	0319
	ウキウキ釣り天国(仮称)	SLG	テイチク	未定	0320
	BOUNTY ARMS	ACT	データウェスト	未定	0321
	Cat The Ripper ～13人目の探偵士～	ADV	トンキンハウス	5800円	0322
	ディレクター	SLG	トンキンハウス	未定	0323
	モンスターコレクション	SLG	トンキンハウス	未定	0324
	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0325
	フォーミュラ・サーカス	SPT	日本物産	5800円	0326
	Jump KID(仮称)	ACT	ニュー	未定	0327
	No ë L2(仮称)	ETC	パイオニアLDC	未定	0328
	タイブレーク	SPT	バディ	未定	0329
	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	5800円	0330
	銃夢(仮称)	RPG	バンプレスト	未定	0331
	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0332
	ボールブレイザー	SPT	BPS	5800円	0333
	マイホーム・ドリーム（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0334
	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0335
	オーガリアン一亜人伝一(仮称)	RPG	ビジュアルアーツ	未定	0336
	LIPROS(仮称)	ACT	ビジュアルアーツ	未定	0337
	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5800円	0338
	猿田彦の暗号(仮称)	ETC	フォーツーツー	未定	0339
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5800円	0340
	セガサターン				
1月10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ACT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0341
	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵～	ETC	セガ	2800円	0342
	ロードランナー エクストラ	PZL	パトラ	4800円	0343
	ファンキー ヘッド ボクサーズ	SPT	吉本興業	5800円	0344
1月14日	天外魔境　第四の黙示録	RPG	ハドソン	6800円	0345
1月17日	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0346
	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	エクシングエンタテイメント	8800円	0347
	タイムギャル＆忍者ハヤテ	ACT	エクゼコデベロップメント（エクゼコ）	5800円	0348
	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	カプコン	5800円	0349
	心霊呪殺師　太郎丸	ACT	タイムワーナーインタラクティブ	5800円	0350

4月未定	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	未定	0158
5月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0159
	エーベルージュ	SLG	タカラ	5800円	0160
今春	THE CROW：CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0161
	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0162
	ダービースタリオン	SLG	アスキー	未定	0163
	エルフィンパラダイス	SLG	アスク講談社	6800円	0164
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	6800円	0165
	Ash to Ash（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0166
	バーチャルバスフィッシング（仮称）	SPT	イースリースタッフ	未定	0167
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	SLG	イースリースタッフ	5800円	0168
	熱砂の惑星	ADV	伊藤忠商事	未定	0169
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	未定	0170
	メルティランサー2	SLG	イマジニア	未定	0171
	ザ・キング・オブ・ファイターズ’96	格闘	SNK	未定	0172
	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0173
	アランドラ	RPG	SCE	未定	0174
	るろうに剣心一明治剣客浪漫譚一十勇士陰謀編	RPG	SCE	未定	0175
	NHL FACE OFF	SPT	SCE（SCEI）	未定	0176
	MLB Pennant Race	SPT	SCE（SCEI）	5800円	0177
	NFL GAME DAY	SPT	SCE（SCEI）	未定	0178
	棋太平	TBL	エス・ピー・エス	未定	0179
	火竜娘 一高悠環編一　一柳判官編一	ADV	ガスト	未定	0180
	マリーのアトリエ ～ザールブルグの練金術士～	RPG	ガスト	未定	0181
	バーチャルウルトラベースボール(仮称)	SPT	カルチャーブレーン	5800円	0182
	VIRTUAL飛龍の拳	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0183
	飛龍の拳 コレクション	ACT	カルチャーブレーン	5800円	0184
	プロ指南 ウルトラ麻雀 兵(つわもの)（仮称）	ETC	カルチャーブレーン	5800円	0185
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0186
	THE HIVE WARS	STG	KSS	6800円	0187
	首都高バトルR	SPT	元気	未定	0188
	アンジェリークSpecial2	SLG	光栄	7800円	0189
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	ETC	光栄	6800円	0190
	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	ETC	光栄	6800円	0191
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0192
	ダークハンター～(下)妖魔の森～	ETC	光栄	6800円	0193
	ダークハンター～(上)異次元学園～	ETC	光栄	6800円	0194
	提督の決断Ⅲ	SLG	光栄	9800円	0195
	BOYS BE...	SLG	講談社	5800円	0196
	はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE’S ARMS	SLG	講談社	5800円	0197
	テストドライブ(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0198
	パロウォーズ	SLG	コナミ	5800円	0199
	ホームドクター	ETC	サクセス	6800円	0200
	イバラード(仮称)	ADV	システムサコム／テレビ朝日	未定	0201
	ZERO DIVIDE2	格闘	ズーム	未定	0202
	TOBAL2	格闘	スクウェア	未定	0203
	ファイナルファンタジータクティクス	SLG	スクウェア	未定	0204
	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	TBL	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0205
	大冒険 Deluxe 遥かなる海	SLG	ソフトオフィス	5800円	0206
	エリア51	STG	ソフトバンク	未定	0207
	エリア51 スペシャルパック（ガン同梱セット）（仮称）	STG	ソフトバンク	未定	0208
	RAMA(仮称)	ADV	ソフトバンク	未定	0209
	ガメラ2000	STG	大映／デジタルフロンティア	未定	0210
	LUCIFERD(ルシファード)～世紀末への挑戦～	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0211
	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	未定	0212
	モンスターファーム	SLG	テクモ	未定	0213
	PAL一神犬伝説一	RPG	東映ビデオ／東北新社	6800円	0214
	スノークィーン	ETC	東北新社	4800円	0215
	覚悟のススメ	格闘	トミー	5800円	0216
	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0217
	エースコンバット2	STG	ナムコ	未定	0218
	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定	0219
	地獄先生ぬ～べ～（仮称）	SLG	バンダイ	未定	0220
	ネクストキング 恋の千年王国	TBL	バンダイ	6800円	0221
	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	格闘	バンダイビジュアル	6800円	0222
	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版（マスコット3体＋イラスト20点付）	格闘	バンダイビジュアル	7800円	0223
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	5800円	0224
	メタルドレッド	STG	バンダイビジュアル	5800円	0225
	メタルエンジェル3（仮称）	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	5800円	0226
	MAD STALKER 一FULL METAL FORCE一	ACT	ファミリーソフト	5800円	0227
	こみゅにてぃぽむ	RPG	フィルインカフェ	5800円	0228
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5800円	0229
	蜃気楼回廊	ADV	プレ・ステージ	5800円	0230
	SHADOW TOWER	RPG	フロムソフトウェア	5800円	0231
	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0232
	雲海の撃墜王 ACE OF SEACLOUD（仮称）	STG	マイクロネット	未定	0233
	メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～	STG	マップジャパン	未定	0234
	X-COM 未知なる侵略者	SLG	メディアクエスト	5800円	0235
	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0236
	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0237
	RUN ABOUT‘ランナバウト’	SPT	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0238
	ProofClub プルーフクラブ	TBL	ユタカ	5800円	0239
6月未定	狙われた街（仮称）	RPG	ケー・エー・ジェー	未定	0240
7月未定	ラグナキュール	RPG	SME	5800円	0241
今夏	ツタンカーメンの遺言(仮称)	ADV	ウィザード	未定	0242
	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	STG	SCE	未定	0243
	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0244
	どきどき ポヤッチオ	RPG	キングレコード	5800円	0245
	虹色の青春～ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～	ADV	コナミ	未定	0246
	RIVEN The Sequel to MYST	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0247
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ！ミニ四駆バトル(仮称)	SPT	ジャレコ	未定	0248
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	格闘	バンダイ	6800円	0249
	ドラゴンボールGT（仮称）	格闘	バンダイ	未定	0250
	グランド・セフト・オート(仮称)	SPT	BMGジャパン	未定	0251
	スパイダー(仮称)	ACT	BMGジャパン	未定	0252
	ARMORED CORE	ACT	フロムソフトウェア	5800円	0253
今秋	修羅の門	格闘	講談社	5800円	0254

3月未定	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	ETC	徳間書店インターメディア	9800円	0448
	マジカルホッパーズ	ACT	バンダイ	6800円	0449
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定	0450
	DREAM SQUARE 山田まりや	ETC	ビデオシステム	3800円	0451
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	5800円	0452
	エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME	RPG	メディアワークス	5800円	0453
4月18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ETC	ダイキ	6800円	0454
4月中旬	AQUA DEJIG(仮称)	PZL	増田屋コーポレーション	未定	0455
	デジグ TIN TOY(仮称)	PZL	増田屋コーポレーション	未定	0456
4月下旬	キャスパー	ACT	インタープレイ	未定	0457
	御意見無用ーAnarchy in the NIPPONー（仮称）	格闘	メディアミューズ	5800円	0458
4月未定	ブラック ドーン	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0459
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	Sada Soft	3800円	0460
	超FLAPPY	PZL	デービーソフト	5800円	0461
5月9日	フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	ETC	メディアエンターテイメント	5800円	0462
5月未定	エーベルージュ	SLG	タカラ	5800円	0463
今春	アイアンブラッド	格闘	アクレイムジャパン	5800円	0464
	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0465
	ナイスショット	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0466
	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0467
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	6800円	0468
	デザエモン2（DEZA2）	ETC	アテナ	未定	0469
	スノークィーン	ETC	アリアドネメディア	4800円	0470
	ジーベクター	STG	伊藤忠商事	未定	0471
	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0472
	スレイヤーズ（仮称）	SLG	角川書店／ESP	未定	0473
	魔法学園LUNAR!	RPG	角川書店／ESP	未定	0474
	BIO HAZARD	ADV	カプコン	5800円	0475
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0476
	GRANDIA	RPG	ゲーム アーツ	未定	0477
	アンジェリークSpecial 2	SLG	光栄	7800円	0478
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	ETC	光栄	6800円	0479
	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	ETC	光栄	6800円	0480
	三國志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0481
	ダークハンター～（下）妖魔の森～	ETC	光栄	6800円	0482
	ダークハンター～（上）異次元学園～	ETC	光栄	6800円	0483
	大航海時代Ⅱ	SLG	光栄	6800円	0484
	提督の決断Ⅲ	SLG	光栄	9800円	0485
	実況パワフルプロ野球’97（仮称）	SPT	コナミ	未定	0486
	真髄・碁仙人	TBL	Jウイング	8900円	0487
	ぷるるん！withシェイプUPガールズ	PZL	Jウイング	未定	0488
	FAKE DOWN	ADV	システムサコム	未定	0489
	スカイターゲット	STG	セガ	未定	0490
	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 ーLAST OF THE MILLENNIUMー	SLG	セガ	未定	0491
	グレイテストナイン97(仮称)	SPT	セガ	未定	0492
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	セガ	6800円	0493
	ビクトリーゴール97(仮称)	SPT	セガ	未定	0494
	マンクスTT	SPT	セガ	未定	0495
	ヴォイス ステーション Part1	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0496
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0497
	クレイジー イワン	STG	ソフトバンク	5800円	0498
	モンスタースライダー	PZL	ダットジャパン	未定	0499
	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6800円	0500
	Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称）	SPT	テクモ	未定	0501
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	徳間書店インターメディア	5800円	0502
	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0503
	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0504
	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	ETC	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	未定	0505
	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0506
	CROC！(仮称)	ACT	メディアクエスト	未定	0507
	REAL SOUND	ADV	ワープ	6800円	0508
7月上旬	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0509
	ファンタズム	ADV	アウトリガー工房	9800円	0510
今夏	X-MEN VS STREET FIGHTER	格闘	カプコン	未定	0511
	虹色の青春 ～ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～	ADV	コナミ	未定	0512
	RIVEN The sequel to MYST	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0513
	タンク(仮称)	SLG	BMGジャパン	未定	0514
	麻雀青天井	TBL	毎日コミュニケーションズ	5800円	0515
	レイヤーセクションⅡ(仮称)	STG	メディアクエスト	未定	0516
9月未定	ファンズフォルム(仮称)	ADV	日本エムエムアイテクノロジー	5800円	0517
97年未定	JリーグエキサイトステージV1	SPT	エポック社	未定	0518
	エンジェルグラフィティ(仮称)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0519
	モトクロス(仮称)	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0520
	ガーディアンフォース	STG	サクセス	未定	0521
	コットン2	STG	サクセス	未定	0522
	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0523
	恋鎖ーRENSAー	PZL	シグナルライト	5800円	0524
	BAROQUE	RPG	スティング	未定	0525
	幻の魚（The Phantom Fish）	SLG	ソフトオフィス	未定	0526
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	RPG	パイオニアLDC	未定	0527
	RAY MAN2(仮称)	ACT	UBIソフト	未定	0528
98年春	レクイエム（仮称）	RPG	日本アートメディア	未定	0529
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0530
	ダービースタリオン(仮称)	SLG	アスキー	未定	0531
	英雄降臨	SLG	アルファ・オメガソフト	未定	0532
	ウェルカムハウス	ADV	イマジニア	未定	0533
	ぱにっくちゃん	ADV	イマジニア	未定	0534
	プロピンボール	TBL	イマジニア	未定	0535
	NHL パワープレイ’96	SPT	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0536
	BLAM! マシーンヘッド	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0537
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0538
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0539
	センチメンタル・グラフティ	SLG	NECインターチャネル	未定	0540
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	6800円	0541
	同級生2	ADV	NECインターチャネル	未定	0542
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャネル	6800円	0543
	下級生	ADV	エルフ	未定	0544

1月17日	ブラストウインド	STG	テクノソフト	5800円	0351
	2TAX GOLD（ニタックス　ゴールド）	ETC	ヒューマン	5000円	0352
1月24日	EVE burst error	ADV	イマジニア	7800円	0353
	SUPER CASINO SPECIAL	TBL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0354
	ダイナマイト刑事	ACT	セガ	5800円	0355
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	SPT	セガ	5800円	0356
	トゥームレイダース	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0357
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ETC	ポニーキャニオン	4980円	0358
1月31日	FightingIllusion K-1GRANDPRIX・翔	格闘	エクシングエンタテイメント	5800円	0359
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0360
	プラドルDISC データ編 レースクィーンG	ETC	Sada Soft	3800円	0361
	BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	セガ	5800円	0362
	ダイハード・トリロジー	ACT	セガ	5800円	0363
	ROOM MATE～井上涼子～	SLG	データム・ポリスター	5800円	0364
	3Dベースボール～ザ・メジャー	SPT	BMGジャパン	5800円	0365
1月下旬	実戦パチスロ必勝法!4	TBL	サミー工業	5800円	0366
	Chrismas NIGHTS 冬期限定版(1月31日まで受付け中)	ACT	セガ	1500円(通販のみ)	0367
2月7日	蒼穹紅蓮隊	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0368
	エリア51	STG	ソフトバンク	5800円	0369
	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	6800円	0370
	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800円	0371
2月14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0372
	天城紫苑	ADV	CLIP HOUSE	6800円	0373
	だいな♡あいらん	ETC	ゲーム アーツ	6800円	0374
	ぷよぷよSUN	PZL	コンパイル	4800円	0375
	サクラ大戦 花組通信	ETC	セガ	4800円	0376
	新世紀エヴァンゲリオン(トレーディングカード付／ニューパッケージ)	ADV	セガ	2800円	0377
	クレオパトラフォーチュン	TBL	タイトー	5800円	0378
	エレベーターアクション・エレベーターアクション リターンズ	ACT	ビング	5800円	0379
2月中旬	重装騎兵レイノス2	ACT	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	5900円	0380
2月21日	WWF イン・ユア・ハウス	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0381
	三國志バリューセット（「三國史Ⅴ」「三國史 リターンズ」同梱）	SLG	光栄	12800円	0382
	信長の野望バリューセット（「信長の野望・天翔記」「信長の野望 リターンズ」同梱）	SLG	光栄	11800円	0383
	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	STG	セガ	3800円	0384
	キューブバトラー	ETC	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0385
2月28日	NBA ジャム エクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0386
	スペースジャム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0387
	新海底軍艦 鋼鉄の孤独	SLG	アスキー	6800円	0388
	首都高バトル’97 土屋圭市&坂東正明	SPT	イマジニア	5800円	0389
	ふしぎの国のアンジェリーク	TBL	光栄	5800円	0390
	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～	RPG	翔泳社	6200円	0391
	SEGA AGES／メモリアルセレクション	ETC	セガ	4800円	0392
	mr.BONES	ACT	セガ	5800円	0393
	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	SPT	T&Eソフト	6800円	0394
	天地無用！ 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	6800円	0395
2月下旬	AMOK	STG	光栄	未定	0396
	コマンド アンド コンカー	SLG	セガ	6800円	0397
	DOOM	STG	ソフトバンク	5800円	0398
	プライマルレイジ	格闘	ソフトバンク	3800円	0399
	リターン・ファイアー	ACT	ソフトバンク	3800円	0400
	銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works（1月27日まで受付け中）	ETC	ハドソン	4220円(通販のみ)	0401
2月未定	逆鱗弾	STG	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント	5800円	0402
	ウルフファング・SS 空牙2001	STG	エクシングエンタテイメント	5800円	0403
	大戦略 STRONG STYLE	SLG	OZクラブ	6800円	0404
	シミュレーションズー	SLG	ソフトバンク	5800円	0405
	アドヴァンストV.G.(初回限定ジグソーパズル付)	格闘	テイジイエル（TGL）	9800円	0406
	THE LEGEND OF EDEN2	STG	日本コロムビア	未定	0407
	続ぐっすんおよよ	PZL	バンプレスト	5800円	0408
	「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー	格闘	ビック東海	5800円	0409
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	ビデオシステム	3800円	0410
3月7日	WORMS	SLG	アイマックス	5800円	0411
	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	5800円	0412
	GAMEーWARE Vol.4	ETC	ゼネラル・エンタテイメント	未定	0413
	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	STG	バンダイ	4800円	0414
	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	ADV	BMGジャパン	6800円	0415
3月上旬	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	5800円	0416
	SKULL FANG～空牙外伝～	STG	データイースト	5800円	0417
	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	SLG	バンダイビジュアル	6800円	0418
3月14日	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5800円	0419
	優駿～クラシックロード～	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0420
3月中旬	神凰拳	格闘	ザウルス	未定	0421
	ゼロヨンチャンプ DooZyーJ TypeーR	ETC	メディアリング	6800円	0422
3月28日	パズルボブル3	PZL	タイトー	5800円	0423
	スチームハーツ	STG	テイジイエル（TGL）	未定	0424
	ファーランドストーリー2	RPG	テイジイエル（TGL）	未定	0425
3月下旬	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	5800円	0426
	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	TBL	データイースト	6800円	0427
	機動戦士Zガンダム 前編（仮称）	STG	バンダイ	6800円	0428
3月未定	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0429
	Civilization 新世界七大文明	SLG	アスミック	未定	0430
	太平洋の嵐2	SLG	イマジニア	未定	0431
	X2	STG	カプコン	未定	0432
	サイバーボッツ	格闘	カプコン	5800円	0433
	サイバーボッツ 超限定版	格闘	カプコン	7800円	0434
	フィッシング甲子園Ⅱ	SPT	キングレコード	6800円	0435
	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	グラムス	6800円	0436
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	ETC	コナミ	未定	0437
	実戦パチンコ必勝法！TWIN	TBL	サミー工業	5800円	0438
	わくわく7	格闘	サン電子（サンソフト）	5800円	0439
	わくわく7(拡張RAM付)	格闘	サン電子（サンソフト）	7800円	0440
	3Dウルトラピンボール	ETC	シエラ・パイオニア	5800円	0441
	ゲーム天国 極楽パック(ビデオ付)	STG	ジャレコ	7800円	0442
	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	5800円	0443
	ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル	SLG	翔泳社	未定	0444
	SANKYO FF(パチンコハンドル型コントローラ)	ETC	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0445
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0446
	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	ETC	徳間書店インターメディア	12800円	0447

新作ゲーム発売カレンダー

発売日未定	金田一少年の事件簿(仮称)	ADV	ハドソン	未定	0641
	サッカー64(仮称)	SPT	ハドソン	未定	0642
	新日本プロレス闘魂炎導 Brave Spirits	SPT	ハドソン	未定	0643
	パワーリーグ64(仮称)	SPT	ハドソン	未定	0644
	NINTENDO64DD				
発売日未定	ゼルダの伝説64(仮称)	RPG	任天堂	未定	0645
	MOTHER3（仮称）	RPG	任天堂	未定	0646
	スーパーファミコン				
1月15日	アルカノイドーDoh It Againー	ACT	タイトー	4980円	0647
1月17日	プロ野球スター	SPT	カルチャーブレーン	6800円	0648
	BUSHI 青龍伝～二人の勇者～	RPG	T&Eソフト	7980円	0649
1月31日	ミランドラ	RPG	アスキー	7800円	0650
	ガンプル	RPG	アスキー	8000円	0651
	ピキーニャ！	PZL	アスキー	6800円	0652
1月下旬	実戦パチスロ必勝法!TWIN	TBL	サミー工業	5980円	0653
2月21日	忍たま乱太郎3	ACT	カルチャーブレーン	6980円	0654
	糸井重里のバス釣りNo.1	SPT	任天堂	7800円	0655
2月28日	スーパーボンバーマン5	ACT	ハドソン	6980円	0656
2月下旬	Parlor! Mini 5	TBL	日本テレネット	4900円	0657
2月未定	プロ麻雀　兵(つわもの)	ETC	カルチャーブレーン	6980円	0658
	ふね太郎	SPT	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	未定	0659
3月7日	アニマニアクス	ACT	コナミ	5800円	0660
3月上旬	パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 vol.1～	TBL	日本シスコン	未定	0661
3月20日	実況パワフルプロ野球3 '97春	SPT	コナミ	6800円	0662
3月下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	PZL	ココナッツジャパンエンターテイメント	7800円	0663
3月未定	ダークロウ	RPG	アスキー	8000円	0664
	同級生2	ADV	バンプレスト	7980円	0665
今春	ああっ女神さまっ(仮称)	TBL	KSS	未定	0666
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	未定	0667
	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	未定	0668
	ファイティングアイスホッケー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	0669
	リングにかけろ	格闘	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	11800円	0670
	PC-FX				
1月24日	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）/NECホームエレクトロニクス	7800円	0671
2月28日	アニメフリークFX VOL.4	ETC	NECホームエレクトロニクス	未定	0672
3月未定	Last Imperial Prince	RPG	NECホームエレクトロニクス/日本アプリケーション	未定	0673
今春	続・初恋物語　～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス/徳間書店インターメディア	未定	0674
発売日未定	卒業R	SLG	NECアベニュー	未定	0675
	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8800円	0676
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0677
	スーパークリング フェザー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定	0678
	超神兵器 ゼロイガー	STG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0679
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0680
	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0681
	惑星攻機隊 りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0682
	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX/NECホームエレクトロニクス	未定	0683
	ペブルビーチの波涛（仮称）	SPT	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定	0684
	MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称）	SPT	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定	0685
	天外魔境Ⅲ　NAMIDA	RPG	ハドソン	未定	0686
	負けるな！ 魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ/NECホームエレクトロニクス	未定	0687
	3DO				
発売日未定	テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	ETC	アラジン工房	6800円	0688
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	ETC	学漫	3980円	0689
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	ETC	学漫	3980円	0690
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	ETC	学漫	3980円	0691
	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	ETC	学漫	3980円	0692
	キッズTV	ETC	The 3DO Company	未定	0693
	スターファイター(仮称)	STG	The 3DO Company	未定	0694
	バトルスポーツ(仮称)	SPT	The 3DO Company	未定	0695
	即戦力の宝石	TBL	G・A・M	未定	0696
	碁仙人	TBL	Jウイング	未定	0697
	横町3丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定	0698
	M2				
97年未定	Dの食卓2	ADV	ワープ	8800円	0699
	NEO・GEO				
1月31日	ティンクルスタースプライツ	STG	ADK	29800円	0700
2月未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	格闘	SNK	未定	0701
3月21日	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	29800円	0702
	NEO・GEO CD				
2月14日	ザ・キング・オブ・ファイターズ' 96 ネオジオコレクション	ETC	SNK	3800円	0703
2月21日	ティンクルスタースプライツ	STG	ADK	5800円	0704
3月28日	真説サムライスピリッツ　武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0705
3月未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	格闘	SNK	未定	0706
4月下旬	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	未定	0707
	ゲームボーイ				
1月24日	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201	ETC	イマジニア	2050円（込）	0708
	合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション	ETC	イマジニア	2980円	0709
1月25日	カービィのきらきらきっず	PZL	任天堂	3000円	0710
1月31日	ズープ	PZL	やのまん(やのまんゲームズ)	2800円	0711
2月1日	ゲームボーイギャラリー（ゲーム＆ウオッチコレクション）	ETC	任天堂	3000円	0712
2月21日	チャルボ55	ACT	日本システムサプライ	3800円	0713
2月28日	タイトーバラエティーパック	ETC	タイトー	3800円	0714
2月未定	ミニ四駆GB レッツ＆ゴー!!	RPG	アスキー	5500円	0715
	シェラザード伝説(仮称)	RPG	カルチャーブレーン	3980円	0716
3月未定	麻雀伝説(仮称)	TBL	カルチャーブレーン	3980円	0717
今春	ポケットモンスター2 金	RPG	任天堂	3000円	0718
	ポケットモンスター2 銀	RPG	任天堂	3000円	0719
	バーチャルボーイ				
発売日未定	スターシード	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0720
	プロテウスゾーン	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0721
	Out of the Deathmount (仮称)	ETC	Jウィング	6800円	0722
	新日本プロレスリング 激闘伝説	SPT	トミー	未定	0723
	バウンドハイ	ACT	任天堂	未定	0724
	バーチャルブロック	ETC	ボトムアップ	5300円	0725
	PC-エンジン				
来春	てきぱき ワーキン ラブ	ADV	NECホームエレクトロニクス	7800円	0726
発売日未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン 1&2	SPT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0727

発売日未定	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定	0545
	新テーマパーク	TBL	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0546
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定	0547
	デジタルピンボール ラスト グラディエイターズ　ver9.7(仮称)	ETC	カゼ	未定	0548
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode1『月の神殿』	ETC	カプコン	未定	0549
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode2『死闘！ワイリーナンバーズ』	ETC	カプコン	未定	0550
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode3『最後の戦い!!』	ETC	カプコン	未定	0551
	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0552
	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0553
	LUNARーETERNAL BLUEー	RPG	ゲームアーツ	未定	0554
	バーチャパーク'THE　フィッシュ'	SLG	光栄	未定	0555
	ときめきミュージックCD2(仮称)	ETC	コナミ	未定	0556
	ボトム オブ ザ ナインス～メジャーリーグ ヒーローズ～	SPT	コナミ	未定	0557
	プラドルDISC vol.4 黒田 美礼	ETC	Sada Soft	3000円	0558
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	格闘	セガ	未定	0559
	バーチャファイター3	格闘	セガ	未定	0560
	ハート オブ ダークネス	ACT	セガ	6800円	0561
	ラストブロンクス／東京番外地	格闘	セガ	未定	0562
	東京SHADOW	ADV	タイトー	未定	0563
	D-XHIRD	格闘	タカラ	未定	0564
	怪盗セイント・テール	ADV	トミー	6800円	0565
	シルエットミラージュ	ACT	トレジャー	未定	0566
	東京立身出世伝(仮称)	SLG	ナグザット	5800円	0567
	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0568
	My dream～On Airが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	未定	0569
	SUPER 301 SQ(仮称)	ETC	日本物産	未定	0570
	テラクレスタ3D(仮称)	STG	日本物産	5800円	0571
	V.R麻雀(仮称)	TBL	日本物産	未定	0572
	USドラッグチャンプ(仮称)	SPT	日本物産	未定	0573
	カオスシード(仮称)	SLG	ネバーランドカンパニー	未定	0574
	汽船海賊[スチームパイレーツ](仮称)	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0575
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	未定	0576
	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	未定	0577
	ロボット混載RPG（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0578
	大江戸ルネッサンス	SLG	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	未定	0579
	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0580
	ダンジョンマスター(仮称)	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	未定	0581
	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）	5800円	0582
	バブルシンフォニー	ACT	ビング	未定	0583
	インデペンデンス・デイ	ETC	フォックスインタラクティブ	未定	0584
	パチンコファイター(仮称)	TBL	プレ・ステージ	未定	0585
	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0586
	スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボリューション	RPG	レイ・フォース	未定	0587
	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定	0588
	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	RPG	レイ・フォース	未定	0589
	紫炎龍	STG	童	未定	0590
	NINTENDO64				
2月28日	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	9800円	0591
2月未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	イマジニア	9980円	0592
	本格4人打ち The麻雀64（仮称）	TBL	ビデオシステム	9800円	0593
3月下旬	NINTENDO64振動パック	ETC	任天堂	1400円	0594
	ブラスト ドーザー	ACT	任天堂	9800円	0595
3月未定	テュロック	STG	アクレイムジャパン	9800円	0596
	ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	9800円	0597
	JリーグLIVE64	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定	0598
	レブ・リミット	SPT	セタ	9800円	0599
	ワイルド チョッパーズ	STG	セタ	9800円	0600
	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～	ACT	任天堂	9800円	0601
4月未定	ブレードアンドバレル	STG	コトブキシステム（ケムコ）	9800円	0602
	雷のごとく～超高速囲碁～	TBL	セタ	9800円	0603
5月未定	森田将棋64	TBL	セタ	9800円	0604
	SONIC WINGS ASSAULT	STG	ビデオシステム	9800円	0605
今春	プロ麻雀 極64	TBL	アテナ	9800円	0606
	麻雀（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0607
	ヘクセン	ACT	ゲームバンク	9800円	0608
	麻雀64	TBL	光栄	9800円	0609
	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	9800円	0610
	スターフォックス64	STG	任天堂	9800円	0611
	ミッション・インポッシブル	ADV	ビクターインタラクティブソフトウェア（パックインソフト）	未定	0612
	ヒューマングランプリ ザ ニュー・ジェネレーション	SPT	ヒューマン	未定	0613
	64大相撲(仮称)	SPT	ボトムアップ	未定	0614
6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	SPT	イマジニア	9980円	0615
今夏	3D格闘（仮称）	格闘	イマジニア	未定	0616
	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	RPG	イマジニア	9980円	0617
	リーズン（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0618
	超時空要塞マクロス Another Dimension(仮称)	SLG	トミー	未定	0619
11月未定	カメレオン・ツイスト	ACT	日本システムサプライ	9800円	0620
	キャバリーバトル3000	ACT	日本システムサプライ	9800円	0621
今秋	シムシティ2000（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0622
97年未定	デュアルヒーローズ	格闘	ハドソン	未定	0623
	ボンバーマン64(仮称)	ACT	ハドソン	未定	0624
	スーパーロボットスピリッツ	格闘	バンプレスト	未定	0625
発売日未定	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	未定	0626
	実況ゴルフトーナメント'97(仮称)	SPT	コナミ	未定	0627
	Cu-On-Pa	PZL	T&Eソフト	9800円	0628
	ウルトラドンキーコング（仮称）	ACT	任天堂	未定	0629
	エフゼロ64（仮称）	SPT	任天堂	9800円	0630
	カービィのエアライド(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0631
	クライマー(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0632
	クリエイター（仮称）	ETC	任天堂	未定	0633
	ゴールデンアイ007	ACT	任天堂	9800円	0634
	ゴルフ(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0635
	ジャングル大帝(仮称)	ADV	任天堂	未定	0636
	スーパーマリオRPG2（仮称）	RPG	任天堂	未定	0637
	バギーブギー(仮称)	SPT	任天堂	9800円	0638
	ボディハーベスト(仮称)	ETC	任天堂	9800円	0639
	ヨッシーアイランド64	ACT	任天堂	9800円	0640

ファミマガ Weekly

NEXT ISSUE 次号予告

次号は 1.17 発売です 定価 290 YEN

RPG・注目の80作品を徹底追跡するのだ!

97年初頭を飾るのはあの『FFⅦ』。しかしそれ以外にもRPGの力作タイトルはたくさんある。その最新情報を全力で追うぞ! スクウェアの新タイトルもアリだ!!

GAME INDEX

■プレイステーション

(あ)アランドラ……14
アンジェリークSpecial2……150
一発逆転～ギャンブルキング伝説～……131
NHLパワープレイ'96……133
F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996……120
(か)ガイアシード……115
キャロムショット……154
ぐーちょDEパーク～テーマパークものがたり～……114
クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～……153
Cross Romance……155
クロックタワー2（セカンド）……111
ゲームの達人2……135
公開されなかった手記……122
(さ)サムライスピリッツ 剣客指南パック……153
CIVIZARD　魔術の系譜……120
実況おしゃべりパロディウス～forever with me～……58
上海 Great Moments……125
新スーパーロボット大戦……46
STREET RACER EXTRA……132
スピードキング……115
スポット　ゴーズトゥーハリウッド……130
ゼイラムゾーン……116
ソウルエッジ……54
(た)ダイ・ハード　トリロジー……112
タクティクスオウガ……32
デストラクションダービー2……28
同級生麻雀……124
トゥルー・ラブストーリー……63・109
ドキドキプリティリーグ……154
TOBAL2……24
ドラゴンナイト4……140
トリプルプレイベースボール……123
(な)虹色の青春　ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1……148
(は)FORMULA 1……113
ブリガンダイン～幻想大陸戦記～……36
プリンセスメーカーゆめみる妖精……136
ぷるるん！　with　シェイプUPガールズ……135
ペブルビーチの波濤PLUS……116
ヘヴンズゲート……57・114
HAUNTED じゃんくしょん～聖徒会バッジを追え！……125
(ま)マジックカーペット……38
もうぢや……134
(ら)リフレインラブ～あなたに逢いたい～……144
ルパン三世　カリオストロの城－再会－……42・131
レイジレーサー……57・59・60
RacinGroovy……132
レイストーム……49・129
レイ・トレーサー……123
ロードランナー　エクストラ……134

■セガサターン

(あ)アンジェリークSpecial2……150
エネミー・ゼロ……110
(か)GAME-WARE Vol.4……105・154
(さ)サクラ大戦……108
サンプラス　エクストリームテニス……133
実況おしゃべりパロディウス～forever with me～……58・112
新海底軍艦……34
心霊呪殺師　太郎丸……117
スポット　ゴーズトゥーハリウッド……130
(た)大運動会……113
タイムギャル＆忍者ハヤテ……118
タクティクスオウガ……111
天外魔境　第四の黙示録……71
天地無用！ 登校無用アニラジコレクション……122
天地無用！ 連鎖必要……155
電脳戦機バーチャロン……64
ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1　虹色の青春……148
(な)虹色の青春　ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1……148
2TAX GOLD（ニタックス ゴールド）……126
(は)ハイパー3Dピンボール……126
バトルバ……116
ファイターズメガミックス……62
ファンキー ヘッド ボクサーズ……105・132
ぷよぷよSUN……152
ブラストウインド……121
(ま)メルティランサー～銀河少女警察2086～……114
(ら)ロードランナー　エクストラ……134
ロックマン8 メタルヒーローズ……118
(わ)わくわく7……154

■ニンテンドウ64

栄光のセントアンドリュース……59
ヒューマングランプリ　ザ ニュージェネレーション……20

■スーパーファミコン

アルカノイド－Doh It Again－……135
スーパー人生ゲーム3……59
ドラゴンクエストⅢ……58
Parlor! Mini4……58
BUSHI 青龍伝～二人の勇者～……119
プロ野球スター……124
プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム……155
桃太郎電鉄HAPPY……60

■NEO・GEO/NEO・GEO　CD

真説サムライスピリッツ武士道烈伝……40
ステークスウィナー2……116

■ゲームボーイ

ぽけっとぷよぷよ通……115

■アーケード

紫炎龍……104
ぷよぷよ SUN……105
ヘヴンズゲート……104

■パソコン

新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド……106
新世紀エヴァンゲリオン　コレクターズディスクシリーズ……107
新世紀エヴァンゲリオン　スクリーンセーバーVol.1……107
ツイステッドメタル……106

お詫びと訂正：『ファミマガWeekly』1月10・17合併号の表紙、目次において「アドバンスド大戦略」とありますのは、正しくは「アドバンスド ワールドウォー」の誤りでした。ご迷惑をおかけした方々、および読者のみなさまにお詫び申し上げますとともに、訂正させていただきます。

SOFT CALENDAR

1月10日

PS　ルパン三世 カリオストロの城 －再会－
PS　シティーブラボー！～City Bravo！～
PS　NHL パワープレイ'96
PS　サンプラス エクストリームテニス
PS　スポット ゴーズトゥーハリウッド
PS　もうぢや
PS　リアルバウト餓狼伝説
PS　RacinGroovy
PS　ゲームの達人2
PS　ぷるるん！with シェイプUPガールズ
PS　レイストーム
PS　ロードランナー エクストラ
PS　一発逆転～ギャンブルキング伝説～
PS　STREET RACER EXTRA
SS　スポット ゴーズトゥーハリウッド
SS　DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵～
SS　ロードランナー エクストラ
SS　ファンキー ヘッド ボクサーズ

1月14日

SS　天外魔境　第四の黙示録

1月15日

SFC　アルカノイド-Doh It Again-

1月17日

PS　CIVIZARD　魔術の系譜
PS　同級生麻雀
PS　トリプルプレイベースボール
PS　F1チーム運営シミュレーション　F-1 GRAND PRIX 1996
PS　上海 Great Moments
PS　レイ・トレーサー
PS　公開されなかった手記
PS　HAUNTED じゃんくしょん～聖徒会バッジを追え！
SS　ハイパー3Dピンボール
SS　天地無用！ 登校無用アニラジコレクション
SS　タイムギャル＆忍者ハヤテ
SS　ロックマン8 メタルヒーローズ
SS　心霊呪殺師　太郎丸
SS　ブラストウインド
SS　2TAX GOLD（ニタックス　ゴールド）
SFC　BUSHI 青龍伝～二人の勇者～
SFC　プロ野球スター

1月24日

PS　峠MAX　最速ドリフトマスター
PS　プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
PS　FIGHTING NETWORK RINGS
PS　ゲゲゲの鬼太郎
PS　恐怖新聞
SS　EVE burst error
SS　SUPER CASINO SPECIAL
SS　デイトナUSA CIRCUIT EDITION
SS　ダイナマイト刑事
SS　トゥームレイダース
SS　LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION
PC-FX　バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム
GB　合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201
GB　合格ボーイシリーズ② 日本史ターゲット201 スペシャルエディション

1月25日

GB　カービィのきらきらきっず

超ウルトラ技（P57～60）に関する質問は
022-213-7555
それ以外の記事に関する質問は
03-3573-8655
まで、
休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

S・T・A・F・F

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　〈発売〉株式会社徳間書店

●発行・編集人／山森尚　●編集委員長／山本直人　●副編集長／相澤浩仁・北根紀子・高島寿洋・福成雅英　●統括副編集長／曽根丈詞　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈情報統括部〉●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・木浪秀剛・豊田恵・冨井好史　●アシスタント／安部正彦・池田町子・石井暁子・大野恵子・興津祐輔・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・杉村知顕・高山斉樹・中西久・西原孝治・藤本大介・渡辺浩充・渡辺春奈　〈編集〉●スタッフ(東京)／浅利麗・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・川端賢治・北村光広・木村輝彦・五野上良法・佐藤大作・佐藤稔・室田佳彦・(仙台)／大石美智子・中鉢ゆき子・大友順　●アシスタント(東京)／阿部尚希・有金慈青・小田伸介・加藤義一・金丸久修・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・栗原正行・桑原健次・越塚正典・小菅剛・児玉守・斎藤淳・佐藤栄一・佐藤世紀・佐藤秀治・篠崎昌三・東海林克己・鈴木しのぶ・田中宏幸・谷口智文・千葉友浩・筒井亨平・土井類・西島卓・野手泰宏・原如宏・平田陽介・松澤秀樹・松村浩次・松本亮・水上智・宮本正教・和田麿生・(仙台)／石原敬・井出友希・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・佐藤浩崇・残間浩文・千葉和之　〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子　●アシスタント／五十嵐恭子・五十嵐紗織〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久・伴勝　●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●サブマネージャー／牛尾滋昭　●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子　〈デザイン〉●AD／上着がオレンジGTR　●表紙／片野厚子　●スタッフ(仙台)／今村奈緒美　●アシスタント(仙台)／梅内幸子／佐久間弘子　〈DTP〉●スタッフ(仙台)／中村正吾　●アシスタント(東京)土本麗子・宮本英輝・(仙台)／大久寿之・佐藤祥子・森谷倫子　〈ファミマガLand〉山内恵美　〈編集協力〉●校閲／田中健一郎　●デザイン／オギワラヒロミ・有限会社クリエイティブレイ・有限会社高羊舎・St.CAP・目崎慎二　●DTP／オープンハウス・株式会社コンバット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・福嶋一事務所・ワードポップ　●表紙版下／あくせす　●写真／島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章　●印刷・製本／凸版印刷株式会社

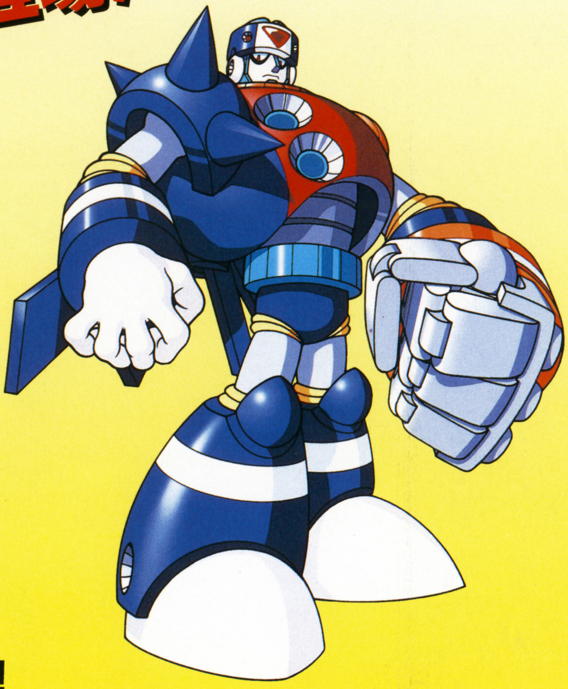
©徳間書店インターメディア 1997 本誌掲載の写真、イラスト、および記事の無断転載を禁じます。なお記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに属するものです。

PlayStation
MEDIA ARTS
緊急事態発生!!
RESCUE 24 Hours
レスキュー24アワーズ
最速ルートを探せ! ユニット配置を考えろ! ドライビングテクニックを磨け!
持てる力を駆使し災害現場へ急行せよ!!
ドラマチックな展開にドライブゲームの新しい境地が切り開かれる!!
1997年3月発売予定
予価5,800円（税抜） ©1997 CENTRAL SYSTEMS CO.,LTD
株式会社 セントラルシステムズ 〒231 横浜市中区住吉町6-68-1 横浜関内地所ビル5F TEL 045-211-0761
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

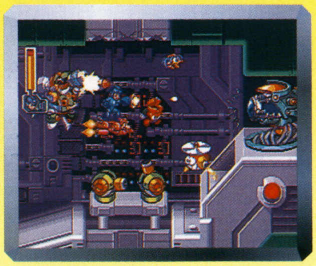
謎の隕石を追え！
ワイリーの陰謀を阻止しろ!!
待望のシリーズ第8弾新登場！

時は20XX年。
謎のエネルギー反応を持った2つの隕石が
不気味な形をした無人島に落下し轟音とともに
大爆発を引き起こした。調査に来たロックマンは
そこでワイリーメカと戦闘の末、
隕石の1つをワイリーに奪われるも、
もう一つの隕石を回収する。隕石を調べると、
それは大破したロボットだった……。

謎のロボット"デューオ"初登場!!



ロックマンを待ち受ける Dr.ワイリーと8体のボスキャラ達!!



※画面は開発中のものです。

パワーアップパーツで 君好みのオリジナルロックマンを作れ！

アニメーションによる 迫力のストーリー展開！

ブルース、フォルテ＆ゴスペルなど ライバル達も健在！

ロックマンは10周年を迎えるよ！
おかげさまで'96年12月17日から10周年。

©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック! http://www.capcom.co.jp/
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ファミマガ Weekly
1月24日号
平成9年1月24日発行　第2巻第3号（通巻12号）
第3種郵便物認可
発行・編集人　山森 尚
発行　徳間書店インターメディア㈱
発売　㈱徳間書店
〒105　東京都港区東新橋1－1－16　問い合わせ／☎03(3573)8655
編集／☎03(3573)8609　広告／☎03(3573)8612
〒105-55　東京都港区東新橋1－1－16　☎03(3573)0111㈹
定価290円
（本体282円）

雑誌　26614－1／24　©Tokumashoten Intermedia 1997
印刷　凸版印刷株式会社　Printed in Japan
T1026614010296